

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 228

专题企划

电子游戏 黑历史

攻略透解

超级英雄世纪 PSV

世界传说 Reve Unifia 3DS

电击文库 战斗巅峰 PSV

混沌之戒III PSV

Fairune 3DS

讨鬼传 极 PSV

《胧村正》第四弹DLC详尽研究 PSV

怪物猎人4 G 3DS

英雄传说 闪之轨迹II PSV

赠品



《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》主题海报

226辑 TGS 大抽奖 中奖名单

第226辑的TGS大抽奖的中奖名单火热出炉！
恭喜以下获得奖品的幸运读者！没有获奖的读者
也不要气馁，今后请继续积极参加我们的抽奖活
动，说不定哪天就有幸运之神意外降临哦！

《梦幻之星在线2》
主题文件夹



南宁 李仕政

《噗哟噗哟任务》
主题文件夹



上海 袁智玮

《禁忌的玛古那》
牙刷套装



苏州 潘辛烨

《初音未来 神秘的音乐彗星》
主题文件夹



广州 张锴

《怪物猎人4 G》
主题扇子&购物袋



杭州 朱建贤
天津 吴树楠
青岛 党政

台州 张城愷
天津 姚昕



《英雄传说 闪之轨迹II》
主题环保袋

《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》明信片



苏州 贺念禹

即使无法留下记忆……

P96
攻略详解

系统说明
全关卡详细攻略

世界传说 Reve Unitia **3DS**



P131
攻略详解

系统详尽说明
模式解析

電撃文庫

轻小说主人公梦幻对决!

电击文库 战斗巅峰 **PSV**



P142
攻略详解

系统详解 全关卡攻略
奖杯列表

超级英雄世纪

英雄们穿越世界的共斗

PSV



P160
攻略详解

系统指南
流程攻略
超级刷钱BUG披露

混沌之戒III

PSV

东西英灵集结，跨越真理之壁



封面画师: 洋葱
封面设计: 咕嚕

口袋光环地址: sp.ucg.cn
密码: lokfE5891



口袋光环 VOL.228



更多游戏书刊请访问: www.ucg.cn

目录

掌机情报站

掌机情报站	4
掌机销量榜	8
游人望远镜	10

黄金眼

黄金眼	12
黄金眼REVIEW——魔都红色幽击队	14
黄金眼REVIEW——耀西新岛	16

三次元空间

3D短波	18
------	----

PSV总部

Vita要闻	20
--------	----

便携领域

情报室	22
软件园	24
游戏坊	25

前线狙击

妖怪手表2 真打	28
数码宝贝物语 网络侦探	30
噬神者2 狂怒解放	33
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	38
恶魔幸存者2 破纪录	40
最终幻想 探索者	46
高达破坏者2	50

专题企划

电子游戏黑历史	55
---------	----

走近业界

小方块的登天之旅 《Cubic Tour》制作人专访	87
----------------------------	----

新作拼盘

神次元游戏 海王星重生3 V世纪	90
吃豆人世界2	91
战极姬5 斩断战祸的霸王系谱	91
进击的巨人 人类最后之翼 联结	92
剑之街的异邦人 黑之宫殿	92
飙速宅男 通向明日的高回转	93
神魔乐章咏叹调 九和弦	93

游戏索引

3DS

Fairune	180
飙速宅男 通向明日的高回转	93
吃豆人世界2	91
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	38
恶魔幸存者2 破纪录	40、光盘
怪物猎人4 G	207
皇牌空战 纵横火网 加强版	光盘
解谜战斗 TORE 复活传说魔宫	95
进击的巨人 人类最后之翼 联结	92、光盘
罗罗娜的工作室 (暂名)	光盘
塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D	光盘
桑塔和海盗的诅咒	94
失落英雄2	光盘
世界传说 Reve Unitia	96、光盘
小龙斯派罗 陷阱别动队	95
新·世界树迷宫2 巨龙骑士	光盘
喧哗番长6 魂与血	光盘
妖怪手表2 真打	28
耀西新岛	16
战国无双 编年史3	光盘
蒸汽行动 林肯对异形	光盘
最终幻想 探索者	46、光盘

PSV

超级英雄世纪	142、光盘
电击文库 战斗巅峰	131
高达破坏者2	50

混沌之戒 III	160、光盘
剑之街的异邦人 黑之宫殿	92
胧村正	200
魔都红色幽击队	14
幕末Rock 超魂	95
热血异能部活谭 触发亲吻	94
神次元游戏 海王星重生3 V世纪	90
神魔乐章咏叹调 九和弦	93
噬神者2 狂怒解放	33
数码宝贝物语 网络侦探	30
讨鬼传 极	190、244
无头骑士异闻录 扩散	光盘
英雄传说 闪之轨迹 II	236、266
忧世浪士	光盘
战国无双 编年史3	光盘
战极姬5 斩断战祸的霸王系谱	91

PSP

讨鬼传 极	190、244
-------	---------

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权 (版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内 (以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。) 作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部 (收) 邮编：730020，Email投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏一品轩

游戏一品轩	94
-------	----

攻略透解

世界传说 Reve Unitia	96
电击文库 战斗巅峰	131
超级英雄世纪	142
混沌之戒 III	160
Fairune	180

研究中心

讨鬼传 极	190
《胧村正》第四弹DLC详尽研究	200
怪物猎人4 G	207
英雄传说 闪之轨迹 II	236

市场动态

硬件短消息	242
-------	-----

下崽工房

讨鬼传 极	244
-------	-----

专区地带

游戏万花筒	246
游俏小筑	252
游戏美图秀	256
幸运必加魂	258
猎人集会所	262
白金殿堂	266

掌机王自由谈

我和《任天堂全明星大乱斗》	269
玩家点评	273

掌门人

掌门人	274
FAQ电台	280
交流空间	282
小编寄语	284

其他

掌机游戏综合发售表	286
口袋光环 精彩内容导视	288

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

文 苍穹

软件
SOFTWARE

任天堂网络直播会，来年新作抢先公开

11月6日，岩田聪社长再度召开任天堂网络直播会，旨在宣传即将于今年冬季以及明年发售的3DS平台新作。首当其冲的“高能反应”就是《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》，在2011年《时之笛 3D》发售后，《梅祖拉的假面》将于3DS平台重制的流言就甚嚣尘上，如今官方的正式确认也给了喜欢“《塞尔达》系列”的玩家们一剂定心丸。游戏预定于明年春发售，系列粉丝在苦等Wii U版新作的同时，也能玩3DS版回顾昔日的经典之作。

此外，先前在E3游戏展上公布的全新IP《蒸汽行动》也确认了日版副标题《林肯对异形》，该作由开发了《火焰之纹章》、《高级战争》等系列而为玩家们所熟知的Intelligent Systems公司负责，在战略性和游戏性方面值得期待。此外初次公布的新作还有《失落英雄2》、《皇牌空战3D 纵横火网 加强版》、《罗罗娜的工作室》（暂名），更多详情请结合本辑“口袋光环”观看。



硬件
HARDWARE

新款2DS北美发售，复古透明壳再现江湖

主要面向儿童市场的机型2DS于2013年借《口袋妖怪X·Y》的东风在北美、欧洲等地发售，而随着《口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石》的热卖，任天堂也于11月21日发售了全新款。对应《口袋》新作的两个版本，新款2DS也分为红、蓝两色，而且采用了透明外壳。有一定资历的老玩家一定还记得，任系掌机家族中GB、GBP、GBC以及GBA都曾发售过透明外壳的机型，能够清晰看到内部结构的设计也令其独具收藏价值，但整个NDS时代这样的个性机型却完全消失了。任天堂此番推出透明款2DS，无疑又会吸引收藏爱好者的目光。



▲新款2DS的美版售价为99.99美元。

软件
SOFTWARE

《天空机士》再启动，发售日锁定明年春

由角川Games联合Prope公司共同开发的《天空机士罗迪亚》早在2011年1月就公布将登陆3DS和Wii平台，然而该作在官网开启后就宛如石沉大海，整整三年杳无音信。就在玩家们渐渐把它遗忘，甚至认为已中止开发时，官方终于在近期宣布了本作的最新动态——游戏原名由“天空の机士ロデア”变更为“ロデア・ザ・スカイソルジャー”，平台也改为Wii U和3DS。本作的游戏类型为动作冒险，主人公罗迪亚是一名能够在天空中自由飞翔的机器人，从长眠中醒来的他很快又被卷入了与机械帝国的战斗中，残存的记忆中所隐藏的真相也随着激战渐渐浮出水面……游戏预定于2015年春发售，3DS版定价为5800日元（不含税），更多情报请期待本刊的后续报道。



▲公布之初的设定画和原名，3年来游戏经历了怎样的波折我们不得而知。



▲本作的官方定义类型为“天空冒险”，在空中飞翔与战斗是游戏的核心。

软件
SOFTWARE

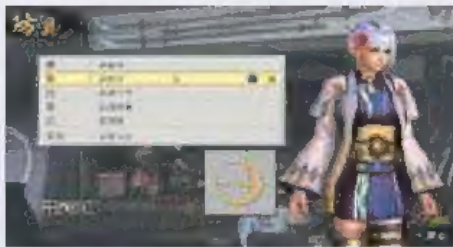
《战国无双 编年史3》跨平台，双版本特典各不同

伴随着3DS首发的《战国无双 编年史》发展到系列第三代终于跨PSV平台，当读者们拿到本书时相信游戏已临近发售，本作不同版本的联动特典也有所区别。只要机器中有《战国无双 编年史3》的试玩版存档，就能得到《信喵之野望》中织田信喵的套装；3DS版独占特典是《塞尔达无双》的林克和塞尔达公主套装，同样需要有试玩版存档；而PSV版独占的特典则是《讨鬼传 极》新角色相马和幻空的套装，机器内必须要有《讨鬼传 极》的存档才能获得。

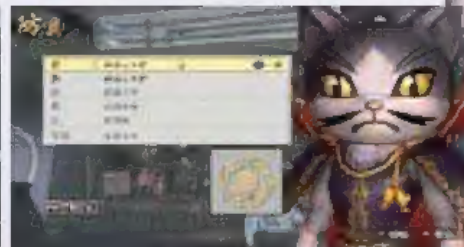
此外，在本作的完成发表会上KT也宣布“《战国无双》系列”将TV动画化，于2015年1月开播。动画版的剧情从丰臣秀吉攻打北条家的小田原城展开，主角依旧是此前OVA动画《真田之章SP》中的真田兄弟。



▲3DS版独占特典。



▲PSV版独占特典。



▲双版本共通特典。

软件
SOFTWARE

“这不是续作，而是另一个《战国无双4》！”

就在《战国无双 编年史3》即将发售前，KT却突然公布了系列最新作《战国无双4-Ⅱ》，官方并没有延续以往“本传→猛将传”的传统形式，而是以“另一个《战国无双4》”作为宣传口号。无论是游戏标题还是公布时机都让玩家们有些摸不着头脑。

众所周知《Z54》的“无双演武”首次采用“势力篇”的形式，而《Z54-Ⅱ》的故事模式将会回归“角色传”的形式，以无双武将为重点展现历史的走向。系统方面保留双人切换机制，同时引入武器、军马的成长要素，《战国无双2》的“无限城”模式也将复活。游戏预定于2015年2月11日登陆PSV、PS3、PS4平台。



▲新角色——井伊直政。武器为尖枪，声优是小西克幸。



阔别多年终回归,《风雨来记》新作登陆PSV

《风雨来记》是由FOG公司开发的恋爱AVG,不同于一般文字AVG,该作以“旅行”为主题,并采用了现实景观作为游戏的背景画面。玩家扮演的主人公在北海道展开骑行,骑车观光的同时会与各种各样的人物相遇,留下别样的旅途回忆。系列第二作选择冲绳作为舞台,平台也从PS进化到PS2,然而初代在2006年重制发售PS2版后,系列就此销声匿迹。

去年5月,系列第三作于PC平台悄然问世,如今该作也宣布将移植PSV平台,于2015年2月19日发售。3代的舞台重新回归了北海道,主人公神千寻为了投身于出版业只身一人前去取材,伴随他的只有相机和摩托车,然而旅途中的收获却远远超出他的预期……



▲ 2D 的游戏角色融入现实景观的独特画面是系列的一大特色。

《妖怪手表》团队获奖,日野晃博领舞跳体操

来了!刚刚一本正经地领完奖,转头就跟着地缚猫「闹起」的社长。

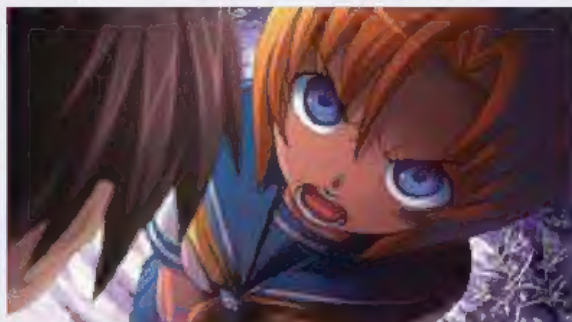


3DS新晋怪物级作品《妖怪手表2 元祖·本家》累计出货量突破300万套,除了在销量方面屡创佳绩外,在游戏业内也获得了不少奖项,11月20日《妖怪手表》团队又获得了“2014年最佳团队”的殊荣。这一奖项从2008年开始创办,今年已是第7个年头,旨在表彰过去一年取得显著成绩的团队,2013年获此殊荣的是《智龙迷城》开发组。《妖怪手表》不单单在游戏方面,包括动画、电影、周边玩具等领域都取得了骄人的成绩,成为孩子群中最热门的话题,这与强大的团队合作密不可分。颁奖仪式上,Level-5社长日野晃博亲自到场,并率领着团队成员大跳“妖怪体操第一”,令现场的气氛非常欢乐。

雏见泽村惨剧继续,《寒蝉鸣泣之时》将登PSV



以PC同人游戏出身的《寒蝉鸣泣之时》拥有引人入胜的情节和极具魅力的角色,后来改编的动画版,登陆PS2和NDS的游戏版也让越来越多的人了解和喜欢上了这款作品。如今,系列最新作《寒蝉鸣泣之时 粹》宣布将于2015年3月12日登陆PS3和PSV平台。本作将收录以往PS2、NDS版中的全部19个剧本,并追加广播剧CD的剧情“羞晒篇”,全程语音也是一大卖点,有保志总



一郎、雪野五月等大牌声优的倾情演绎,相信能让粉丝重新感受到昭和58年夏天的阵阵寒意。

软件
SOFTWARE

《火星异种》动画热播，改编游戏搬上日程

由贵家悠、橘贤一创作的漫画《火星异种》近年来人气急升，改编的TV版动画也已于今年10月开播。21世纪中期，面对地球人口的激增的压力，人类为了改造火星的环境，而向其上投放了大量的特殊苔藓和蟑螂。当2599年，人类的宇宙船登陆火星之时，在这里的不单只有适宜人类居住的环境，还有进化后的异种蟑螂。通过BUGS手术改造、借助昆虫基因强化后的人类与变异蟑螂之间的对决是原作的一大看点。3DS游戏版《火星异种 红色惑星的激斗》将由Furyu负责开发，目前开启的官方网站上信息寥寥，只能确定本作的类型为ACT，预定于2015年春发售。

周边
GOODS

连载结束，《自由战争》外传小说发售



SCE为PSV平台开发的原创共斗游戏《自由战争》已经发售5个多月，而基于其世界观、由

新锐小说家小林正亲创作的外传小说《自由战争 牢狱的蓝色荆棘》也于10月30日发行了文库本。故事发生在牢狱都市帕诺普堤冈，在其中枢组织——历史编纂室发生了一件威胁到都市存续的特殊事件，男主角肯治与其他特务员为了解决这一事件而终日奔走。某天肯治迎来了一位后辈——咎人出身的天然呆女主角姬丽，此时又发生了协泛者失踪的怪异事件，两人能否并肩协作，顺利解决这一连串的问题呢？

软件
SOFTWARE

几经跳票，《新网球王子》发售日终确定

由大人气漫画《新网球王子》改编的恋爱AVG《走向顶点》原定于11月6日登陆3DS平台，但游戏宣布延期，4个月来发售日一直含糊地定在2015年春，近期官方终于确定本作将于明年3月6日发售。剧情发生在日本U-17网球候补队员的集训所，玩家作为新人女记者到此秘密取材，除了与角色们触发各种各样的事件外，还要在每天结束时将材料做成报告，吸引读者的关注。



掌机TOP销量榜10

栏目主持: 胧月

几款怪物级软件本周终于消停了些, 销量趋于平稳。《海贼王 超级顶上战争X》虽在日本软件榜摘得头名, 消化率却只有可怜的20%, 接近20万的出货让BNGI欲哭无泪, 说好的“明星角色+大乱斗=热销”的套路呢? 另外《世界传说 Reve Unitia》尽管本周销量垫底, 累计成绩还是相当不错的。北美方面, 发售不久的美版《幻想生活》和《自由战争》并未取得良好成绩, 3DS与PSV的硬件销量则连续一个月都拉开了10倍以上。

软件销量(日本)

2014年11月10日~11月16日

1



海贼王 超级顶上战争X

ワンピース 超グランドバトル! X

■BNGI ■ACT ■2014年11月13日 ■6145日元

NEW

本周销量 3万6703套

累计销量 3万6703套

消化率: 20%以上 3DS

本作折戟得如此严重的确出乎所有人预料。纵观近期的海贼王题材作品, 首周混个接近10万销量难度不大, 加之乱斗类游戏的传播特性, 消化消化总销量上个15万应该不成问题。虽然不能否定本作有长卖的可能性, 但初动销量委实过低, 纵使回了本怕也是要经历漫长的等待。

2



怪物猎人4 G

モンスターハンター4G

■Capcom ■ACT ■2014年10月11日 ■6264日元

NEW

本周销量 3万3770套

累计销量 220万0429套

消化率: 80%以上 3DS

3



妖怪手表2 元祖・本家

妖怪ウォッチ2 元祖・本家

■Level-5 ■RPG ■2014年7月10日 ■4968日元

NEW

本周销量 2万6163套

累计销量 286万2387套

消化率: 80%以上 3DS

4



电击文库 战斗巅峰

电击文库 FIGHTING CLIMAX

■SEGA ■FTG ■2014年11月13日 ■6663日元

NEW

本周销量 2万5196套

累计销量 2万5196套

消化率: 60%以上 PSV

5



任天堂全明星大乱斗

大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS

■Nintendo ■ACT ■2014年9月13日 ■5616日元

NEW

本周销量 1万7471套

累计销量 179万593套

消化率: 80%以上 3DS

6



花舞少女 夜来舞部舞台秀

ハナヤマタ よさこいLIVE!

■BNGI ■AVG ■2014年11月13日 ■6145日元

NEW

本周销量 6613套

累计销量 6613套

消化率: 40%以上 PSV

7



MARGINAL#4 超新星偶像

MARGINAL #4 IDOL OF SUPERNOVA

■Idea Factory ■AVG ■2014年11月13日 ■6264日元

NEW

本周销量 5716套

累计销量 5716套

消化率: 60%以上 PSV

8



实况力量职业棒球

实况パワフルプロ野球

■Konami ■SPG ■2014年10月23日 ■7538日元

NEW

本周销量 3746套

累计销量 6万4264套

消化率: 80%以上 PSV

9



乐高大电影

レゴ ムービーザ・ゲーム

■Warner Bros. ■A・AVG ■2014年11月6日 ■5076日元

NEW

本周销量 2756套

累计销量 7339套

消化率: 60%以上 3DS

10



世界传说 Reve Unitia

テイルズ オブ ザワールド レーヴ ユナイティア

■BNGI ■S・RPG ■2014年10月23日 ■5627日元

NEW

本周销量 2655套

累计销量 7万793套

消化率: 60%以上 3DS

硬件销量 (日本)

2014年11月10日 ~ 11月16日

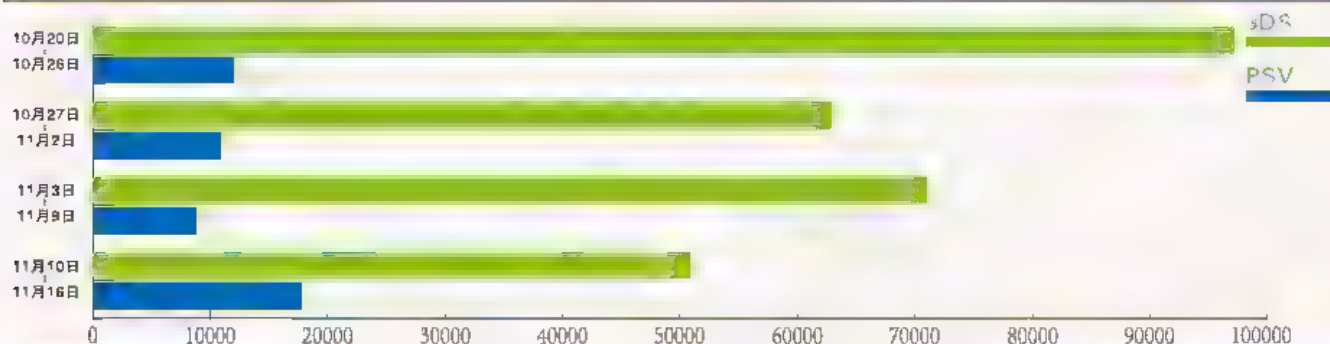
机种	周间销量	2014年销量
3DS	5万1390台	229万471台
PSV	1万8428台	99万7539台

3DS累计销量 **1698万4482台**

PSV累计销量 **327万2678台**

四周间硬件销量推移表 (日本)

2014年10月20日 ~ 11月16日



软件销量 (北美)

2014年11月2日 ~ 11月8日

1
任天堂全明星大乱斗

Super Smash Bros for Nintendo 3DS
 ■ Nintendo ■ ACT ■ 2014年10月3日 ■ 39.99美元

本周销量 **6万3991套** 累计销量 **106万6250套**

3DS

2
丰收之月 失落山谷

Harvest Moon: The Lost Valley
 ■ Natsume ■ SLG ■ 2014年11月4日 ■ 29.99美元

本周销量 **2万2796套** 累计销量 **2万2796套**

3DS

3
口袋妖怪 X/Y

Pokemon X/Y
 ■ Nintendo ■ RPG ■ 2013年10月12日 ■ 39.99美元

本周销量 **1万4302套** 累计销量 **379万2601套**

3DS

4
朋友聚会 新生活

Tomodachi Life
 ■ Nintendo ■ ETC ■ 2014年6月6日 ■ 34.99美元

本周销量 **1万4302套** 累计销量 **379万2601套**

3DS

5
幻想生活

Fantasy Life
 ■ Nintendo ■ RPG ■ 2014年10月24日 ■ 39.99美元

本周销量 **1万4302套** 累计销量 **379万2601套**

3DS

6
马里奥赛车7

Mario Kart 7
 ■ Nintendo ■ RAC ■ 2011年12月4日 ■ 39.99美元

本周销量 **1万4302套** 累计销量 **379万2601套**

3DS

7
新·超级马里奥兄弟2

New Super Mario Bros. 2
 ■ Nintendo ■ ACT ■ 2012年8月19日 ■ 39.99美元

本周销量 **1万4302套** 累计销量 **379万2601套**

3DS

8
自由战争

Freedom Wars
 ■ SCE ■ ACT ■ 2014年10月28日 ■ 29.99美元

本周销量 **1万4302套** 累计销量 **379万2601套**

PSV

硬件销量 (北美)

2014年11月2日 ~ 11月8日

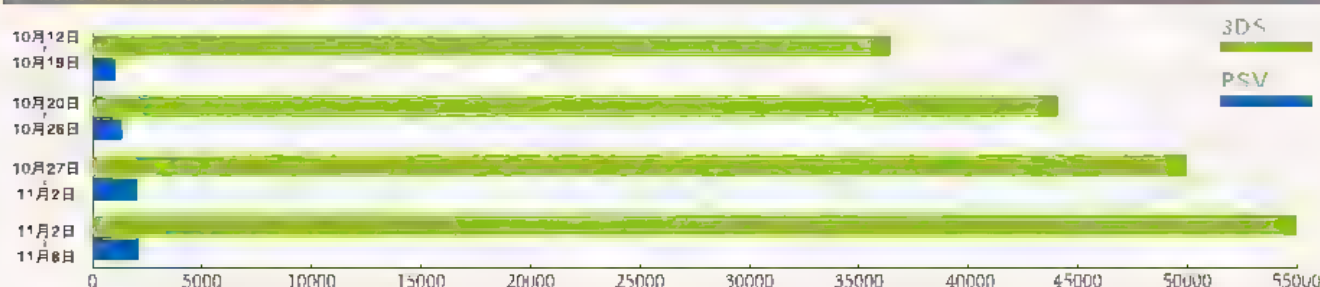
机种	周间销量	2014年销量
3DS	5万5043台	144万6701台
PSV	4008台	18万8357台

3DS累计销量 **1314万1935台**

PSV累计销量 **186万4044台**

四周间硬件销量推移表 (北美)

14年10月12日 ~ 11月8日



游戏望远镜

原本一年一度的圣诞日，不知为何近几年却变成了各路电商一起搜刮民财的庆典。还未跨入12月全国买家便将购物车塞到满满的，只等当天开闸冲刺。仔细想来，若是个个都在家中网购，那上街狩猎的射手们岂不是没有目标？原来一切都是填充们的阴谋，细思极恐！

栏目主持 | 虫无兮

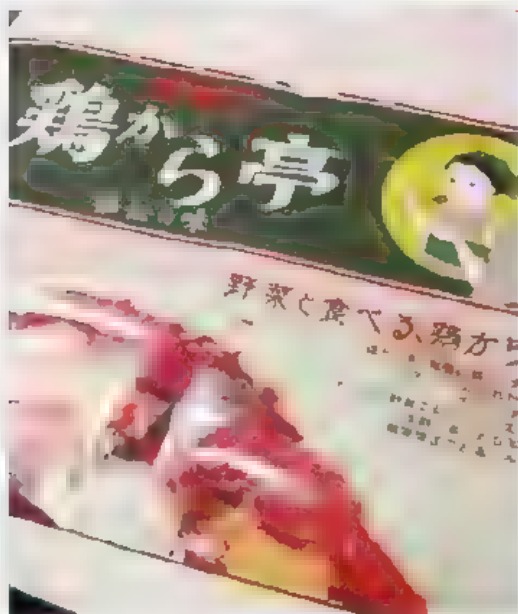


小高和刚

隶属Spike Chunsoft游戏制作人，负责《铃兰之剑》系列剧本

这家店对于喜欢吃肯德基的人来说真是难以抗拒！好吃好吃！

11月22日



一开始有点不明所以，后来去查了一下才知道这是日本肯德基开的一家专卖外带炸鸡的店，有点像国内的鸡排超人。里面的菜品让不是吃货的虫某都咽口水，附上网址让读者感受下，torikatei.kfc.co.jp/。



山本正美

SEIJA海外发展部部长 代表作为《寄生兽》

今天早上到公司时，发现又增加了

11月21日



身边有喜欢重口味的朋友吗？快指着这图对他说“买买买”吧！《寄生兽》周边，你值得拥有！



中裕司

索尼克及《数码宝贝》生父，现为
131社社长

前阵子在北美发售的《数码宝贝全明星大乱斗》的游戏，以及用于海外活动的T恤都送到了！这是和导演会田先生的合影。

11月13日



想当初虫某貌似还玩过这个系列在PS上的作品。时隔多年，索尼克还在，数码宝贝还在，而虫某老矣，不胜唏嘘……话说最近乱斗类游戏不会太多了吗？



松山洋

CyberConnect 2 总裁，代表作有
hack 系列 如《长长的奇妙冒险》
ASB

终于到了这一天，完结了。《火影忍者》15年的连载真是辛苦了。这15年真的过得很开心。今天发售的《周刊少年JUMP》总感觉特别沉重。里面还刊登了许多《火影忍者》今后的计划。

11月10日



《火影忍者》曾经是部好作品，而且无可厚非是部经典作品。15年的作品中，鸣人长大了，作品外的我们也是。对《火影忍者》的怀念，或者更多是对青春的追忆吧。



小林裕幸

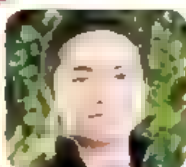
Capcom 所属制作人，《战国BASARA》系列、《鬼武者》等作品监修

两夫妻感情真好~明天也请多多指教！//玉置成实·东京公演也只剩下明天的最后一场！到最后一刻都要全力以赴。这之后就是地方公演了，好期待。

11月8日



虫某大学时也弄过舞台剧，主角正是长政与阿市二人，当时长政的造型直接借鉴了《战国BASARA》，请朋友用纸皮箱做了出来，成本4元（收购纸皮箱的费用）。



增田 顺一

Capcom 开发部部长，制作人，代表作
为《口袋妖怪》系列



这个是COSPLAY大赛的个人组冠军！配合游戏音乐进行的单人表演让整个会场都沸腾了！

11月10日

特别奖获奖者，是这两位！服装据说用纸皮箱和报纸耗时3个月所制作的！是不是很厉害！

11月10日



增田氏跑到西班牙，不仅去学校进行演讲，还接受了各路媒体的访问，最后还参加了当地的《口袋妖怪》相关活动。《口袋妖怪》的魅力之大着实令虫感慨。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



栏目主持

昴星团

评分规则

本栏目采取满分30分的评分制，满分30分，及格分15分。

游戏画面：满分20分，40分之间为“优秀”、“良好”、“一般”、“较差”、“很差”。

26

总分

口袋妖怪 红宝石 蓝宝石

画面 ★★★★★
操作 ★★★★★
收集度 ★★★★★



马修

画面完全沿用了《X·Y》所以很漂亮但是也缺乏惊喜，然而画面进化和自然插入的特写以及重新演奏的音乐，还是将原本就美不胜收的芳缘之旅再度进化。各种重新演绎的剧情以及六世代MEGA系统融入到剧情中则是本作的一大亮点，更多的MEGA进化以及两大主神原始形态的加入更是大大丰富了对战系统。图鉴导航、选美大赛和进化后的秘密基地，则都是非常让玩家不能自拔进而影响到主线进度的乐趣满满的系统。而DELTA之章、国际刑警也大大丰富了二周目的剧情。虽然部分要素如护士形象、战斗房屋直接来自于《X·Y》以及开3D后掉帧问题没解决而稍显诚意不足，但整体上说还是部值得细细品味的优秀作品。

昴星团 地图构造和以前相比没有太大变化，老玩家玩起来绝对不会感到陌生。本作可以悄悄靠近出现在草丛中的精灵触发战斗，更能让人体会到捕捉过程的乐趣，但战斗中略有掉帧现象希望能改善。

鸟安 虽然是重制版，不过使用《X·Y》的画面和战斗系统后使游戏焕然一新，有怀旧感的同时又不缺新鲜感。几个新加的要素也可圈可点，特别是新剧情，将原本的故事深度推高了一个层次。

热血推荐

电击文库 FIGHTING CLIMAX 卡带 SEGA FTG 格斗 2D

2014年11月13日 1-2人 6664日元 对应交叉存档

23

总分

电击文库 战斗巅峰

画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
易上手度 ★★★★★



白菜

作为一款2D格斗游戏，最白难出的招是正转和反转，相信光是这一点就能让不少玩家轻松入门。游戏支持一键简易连招，只是想打打剧情、看看角色表演也不会被卡住。简单的霸体技、高性能的王牌技和强大的援护也让本作在拓展新玩家方面显得十分友好。不过仔细打下去，依然会发现游戏的深度，在立回方面玩家要下不少功夫，援护的呼出时机和超必杀槽的管理都有着很大的学问。这属于一款典型的入门简单，越研究越有深度的作品。从结城晶与塞尔贝莉亚的加入来看，以后也许会有更多SEGA角色乱入。

阿鲁 虽然画面有些锯齿，但游戏系统简单亲切，若对角色有爱的话可以让人忘记这个缺点。超必杀技的威力和迫力都相当令人感动。不同系列之间各角色之间的互动也很有趣。

胧月 角色对话不仅忠实原作，也经常出现跨作品的深度小彩蛋。操作在体恤初学者的同时，系统也有着很强的研究深度，易学难精。不过游戏的网战模式提示性做得不够好，单机模式也略显单薄。

22

总分



世界传说 Reve Unitia

■テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア ■卡带 ■BNGI
 ■S・RPG ■战略角色扮演 ■2014年10月23日 ■1人 ■¥5627日元 ■无对应周边

白菜

首先要提的必须是全程语音，不管是主线还是EX关卡，不管剧情中还是战斗中，只要角色一说话就是语音，对于FANS来说这真是无上的喜悦。画面上对角色的招式还原度比较高，属性的设定也算靠谱。虽然碍于机能限制，在处理大量特效时会有明显的卡顿，但不会影响到玩家的实际游戏体验。可使用的角色非常多，虽然加入时机有所区别，但都有相当的强度，玩家完全可以按照自己的喜好来培养。游戏的耐玩度也很有保证，各有特色的敌人组合，以及多彩的机关设置，不会让玩家产生厌烦的感觉。

库玛

内容比想象中要耐玩得多，三周目还会开启隐藏关卡，非常厚道。虽然练级可以解决大部分难关有些无脑，但练级本身并不算太枯燥。全程语音的设定也能让FANS满意。

胧月

每名角色自成一个回合，令范围魔法很难有效使用，预测敌人行动变得至关重要。选择行动角色前无法提前查看敌人，使得排兵布阵受到很大限制，游戏的流程也比较短。

21

总分



海贼王 超级顶上战争X

■ワンピース 超グランドバトル! X ■卡带 ■BNGI ■ACT ■动作
 ■2014年11月13日 ■1~4人 ■¥6154日元 ■对应无意识通信

阿鲁

本作继承了系列的大部分系统，最多4人在场景中乱战的情况下依旧很混乱，再加上场景中的各种陷阱做阻碍，初期游戏时会造成一定困扰，熟悉后倒是可以利用场景要素来牵制敌人。角色的招式进行了重新制作，和前作相比几乎没有重复感。游戏可操纵的角色数量很多，新加入的“同盟战斗”系统更是允许玩家在两名可操纵角色间随意切换，不但可用于紧急回避，更可配合打出高伤连段，让游戏有了可深度研究的空间。对应单机的“新世界制霸模式”稍显单调，好在本作对应线下和线上联机，可方便与人对战。

胧月

主体系统做得很不错，全角色每人都有三种必杀技，加上特定组合的合体奥义，观赏性十足。然而随处可见的细节缺陷降低了其整体印象，单人模式也显得较为单调。

虫无兮 游戏的品质对得起粉丝多年的等待。虽然最近乱斗类游戏的选择有点多，但如果是《海贼王》的粉丝，或者喜欢统一风格的2D Q版人设，那么本作是一个不错的选择。角色数量之多及大量新角色的加入，也是本作的一大卖点。

20

总分



超级英雄世纪

■スーパヒーロージェネレーション ■卡带 ■BNGI ■S・RPG ■战略角色扮演
 ■2014年10月23日 ■1人 ■¥171日元 ■对应交叉存档/PSV TV

昂星团

本作和以往的《G世纪》比起来少了生产、设计的概念，等级显得更为重要，角色招式、技能均可以进行强化，游戏整体反而类似《机战》，但缺少《G世纪》和《机战》都有的支援系统，让角色在经验的取舍上比较尴尬。本作的行动机会只限两次，使用特定的招式还会减少两次行动机会，严重拖慢了攻略节奏。画面方面地图背景采用了3D建模很赞，但战斗动画有明显的锯齿和掉帧现象，而且角色配音的说话声音很小，很容易被BGM覆盖。不过角色动作的还原度非常高而且战斗BGM可以自行替换PSV内的任何MP3文件这点倒是值得称赞。

苍鹭

在限制了连续行动次数的前提下，敌人的援军数量一如既往，导致部分战斗显得过于冗长。沿袭《G世纪》的“Break系统”和新增的“英雄任务”富含原作梗，有一定的趣味性。

鸟冬

各系列的主要角色都有收录，而且角色必杀技的还原度也非常高，作为一款粉丝向作品相当厚道。惟一的不足是由于机能关系，PSV版战斗时特效一多就会掉帧，有点影响观赏性。

GOLDEN EYE IN-DEPTH 黄金眼Review



儿扭来扭去真难受”）。同样的，本作也不存在静态CG。随风飘起的长发、追寻主角身影的眼神等等，虽然只是局部的动态细节，也让玩家从中感受到了角色的个性和情感。然而，遗憾的是，游戏中每个角色的CG数目都极少，非主要角色大多都是同一个姿势换了背景，不知道是技术上的限制还是其他问题。

GHOST技术不仅应用在角色方面，在第一人称视角的战斗中，还很好地诠释了不同的恶灵。本作的恶灵的形象设计同样十分有个性，动起来之后更像注入了灵魂，演活了原本的设计，使出不同的招式时，动作还会有细致的区分。小编印象最深刻的，便是拼命敲打键盘敲出“咒”字的高中生的恶灵，仿佛能感受到沉迷网络世界的高中宅男的苦恼（笑）。有些恶灵的设计还相当可爱，让人忍不住想再痛揍它几回（喂喂）。

另一个在画面表现的创新——“VR技术”的导入，效果就没有GHOST这么惊艳了。一言以蔽之，就是以360度全景照片取代了一般AVG中的2D背景。当玩家与复数角色对话时，背景会根据角色的站位产生变化，让玩家产生一种扭头和不同角色对话的真实感。不过充当背景的全景照片有一种奇特的扭曲，看起来反而显得更加不真实，这应该算是小小的败笔。



▲女主角初登场时，小编可谓眼前一亮。

黄金眼评分 **20** 分 文虫无兮

PSV	游戏时间：20 小时
平台	常盘新诚
魔都红色幽击队	
魔都红色幽击队	
Art. Satoru Wotani	日版 2014年4月10日
1人	7344日元 对应PSV TV™

说不定是一流画面

在本作发售前便着重宣传的动态表现技术“GHOST”，在游戏中确实有着不俗的表现。应用了该技术的动态角色替代了一般AVG中的静态立绘，仓花千夏设计的拥有独特魅力的角色，如同一个真实存在的人物般，会在对话时很自然地配合对白做出动作（虽然也有些猎奇，借用某同事的话“看着一个大男人在那

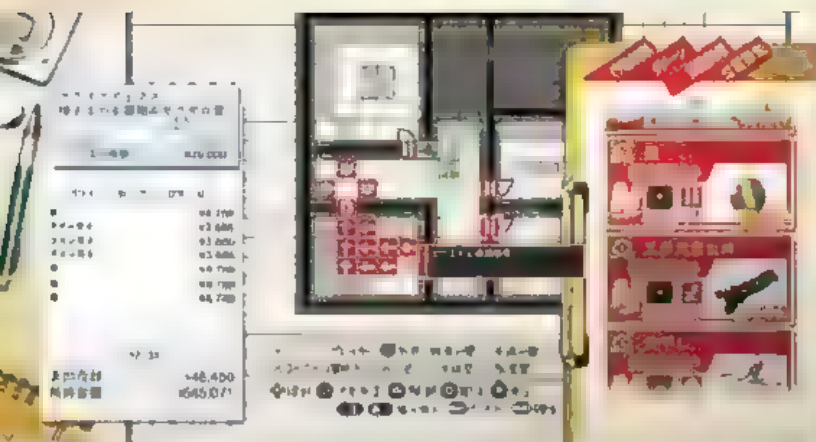
沦为二流的系统

本作汇集了许多特色系统，不过其中最有趣的并非从系列特色发展而来的“五感入力系统”，而是战斗的关键“行动预测系统”。

游戏的核心内容是在委托人指定的场所里进行除灵，战斗方式和普通的战棋类游戏十分接近，但是敌我双方是同时行动的，这就是为何玩家必须提前预测敌人的行动。如果玩家采取了攻击，而恶灵并没有如同设想一般走入攻击范围内，那就会浪费一次攻击机会，甚至还有可能因此砸坏场景内的道具造成损失。恶灵则没有这方面的限制，而且还能穿墙或瞬移，行动方面比主人公一行自由许多。不过玩家在进入战斗前会获取战斗场所的平面图，可以事先在上面布置陷阱来限制恶灵的行动。即使不利用陷阱，利用平面图上注明的恶灵的起始位置以及其名称，可以在一定程度上把握恶灵的行动模式。结合不同角色的打击范围，可以逐渐收拢包围网将恶灵一网打尽。

战斗胜利后可以获得金钱和TP。金钱用于购买陷阱及装备，TP则用于提升技能等级和掌握特技。通过战斗所得来进行强化，再投身到更高难度的战斗中，这种“以战养战”的设想原本很美好，可惜游戏的设定在某些地方出了差错。

训练，这个集提升技能等级、积累与角色间的好感度、入手稀有道具等功能于一体的系统，乍一看十分实用。但是，一次训练至少耗时10秒，在这过程中除了盯着千篇一律的CG按○键，玩家没有别的事情可以做，即使后来加入了跳掉动画的功能，其实也没加快多少时间。同时又如同前文所述，制作组在这个系统里寄托了太多——或者说是过多，如果不训练简直寸步难行。于是一旦积攒下了大量TP，小编就会点开一部动画，然后机械性地开始训练。这期间简直毫无乐趣可言。



▲平面图上会呈现众多情报，第一次看到想必无所适从。

系统的不严谨还包括初期的各种BUG，不仅会有未加入的角色穿越到结局当中，还有无法取得奖杯的情况，眼前仿佛浮现白金控们齐

刷刷挥手：“不玩，这游戏不能白，我们不玩。”的场景。

只能算三流的剧情

说回游戏的灵魂：剧情。主线一共13话，每一话都有OP和ED，所以一路玩下来就像看了一季动画一样。这样说的另一个理由是，玩家在本作中的参与近乎可有可无。

撇开所谓的“青年小说传奇”的名衔，游戏本身其实就是一个Gal Game（虽然并非所有的攻略对象都是女的）。而玩家的意志，大多只能影响角色的加入和最后的结局，对主线剧情的影响并不多。需要选择特定选项所诱发的“第六感剧情”，也只是让玩家了解了更多事情的真相，并不影响剧情的走向。

那么，按道理来说，游戏应该走角色魅力路线来吸引玩家。游戏里的角色设计也确实很有个性。但是，大多数角色的戏份之少简直令人发指，除了登场的那一话之外基本就不露脸，在之后的主线中几乎会让人忘记了这一角色的存在。这一情况在游戏后期登场的角色身上尤为明显。结局时这些角色可能又会一副毕生挚友的表情出来对着玩家煽情，说实话，除了唐突之外便感受不到别的。

剧情本身也让小编觉得难以接受。故事大多数是一话完结，而一话的时间又不长，所以很多时候就是一个貌似壮大的故事还未到达高潮，就迎来了所谓的Happy End。十三话的故事彼此间又支离破碎，感觉不到起承转结，也没有伏笔，波澜壮阔的展开就更不用期待，仿佛只是为了完结故事，就安上了一个结局。

总而言之，游戏的画面百闻不如一见，战斗值得玩家去尝试一番，至于期待剧情而想购入本作的玩家，小编劝您还是三思。



▲白衣少女虽然联系着伏笔，但却完全不是什么重要角色。



黄金眼评分 **22** 分 文 初心者

3DS	游戏时间	平台动作
耀西新岛		
Yoshi's New Island		
Nintendo	美版	2014年3月15日
39.99美元	无对应周边	

平淡源自守旧

3DS上耀西的最新作《耀西新岛》的美版比日版发售日早了许多，而实际上手后，无论是观感还是带给玩家的游戏体验都显得有些保守和缺乏雕琢。

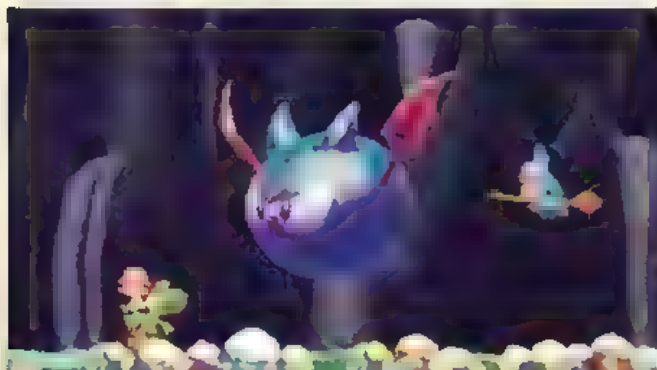
观感方面，本作采用了手绘美术风格，除了角色和大地图看起来有3D的建模痕迹之外，构成画面的元素几乎都是平面的贴图，一眼看过去，角色都非常突出。如果开启裸眼3D效果，就可以看到蜡笔画一样的背景，以及纸片一样分层的前景。与任天堂其他的动作游戏横向对比而言，《耀西新岛》很难吸引眼球，如果把本作拿来跟后来公布的《毛线耀

西》相比较，更是凸显了其美术表现力的薄弱。在音乐方面，其素质也有些参差不齐，尤其是当你玩到关卡的终点时响起的那段怪异旋律，实在有些扫兴，而部分关卡甚至有种让人关掉声音来玩的冲动，不得不说是个挺大的遗憾。

核心创意的缺失

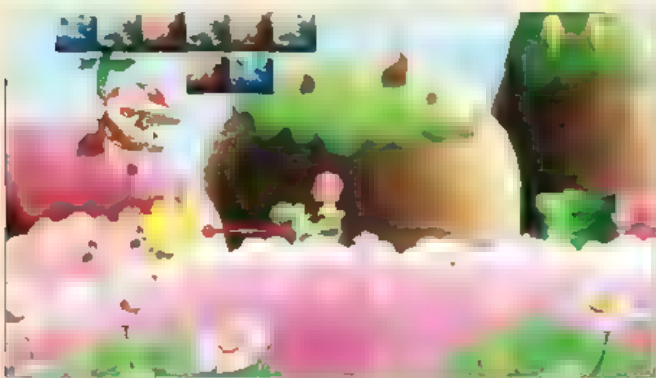
本作的耀西同样要把马里奥宝宝送回家，通过滚动的字幕和少量的过场动画，即便是三岁小孩也没有任何的理解障碍。跟以往作品相似，面对旅途中出现的各种威胁，耀西可以把它们吞掉，然后变成耀西蛋丢出去攻击敌人。借助不同颜色的耀西蛋，可以实现不同次数的反弹，从而完成解谜，经典的玩法让人倍感熟悉。

不过在游戏操作上，本作充分利用了3DS的运动感应机能，对应耀西的特殊能力，在习惯之后会感觉相当直观。在使用耀西的特技扔耀西蛋时，可以选择3种操作模式，而其中一种就是直接倾斜3DS来瞄准目标，如果不是要应付一些高难度跳跃的话，这样的玩法还是很有趣的。另外，跟以往作品一样，在一些特定的区域里，玩家可以操作各种形态的耀西来玩小游戏，而这次的小游戏也都用到了陀螺仪来控制交通工具形态的耀西，但是在一些急转弯



的地方，这种体感控制又有些捉襟见肘，难以掌握。

作为一款平台动作游戏，《耀西新岛》的关卡设计可谓核心向。本作的耀西有了新的能力——这只性别不明的小恐龙除了普通的耀西蛋，竟然还能生出超级大的巨蛋。生出来的巨蛋可以用来破坏场景和碾压敌人，相当爽快。只不过这种能力跟3DS上的《星之卡比》的“宇宙大爆炸”能力类似，都是在场景中某个节点的关键解谜，过了这村就没了这店，玩家无法随心所欲地应用这个新的“巨蛋”创意。因此实际上本作缺乏一个贯穿整个游戏体验的核心主题，玩起来并没有因为创意而引发玩家会心一笑的“任天堂式”惊喜。有时候不禁要发问：“《耀西新岛》新在哪里？”



不妥协的关卡设计

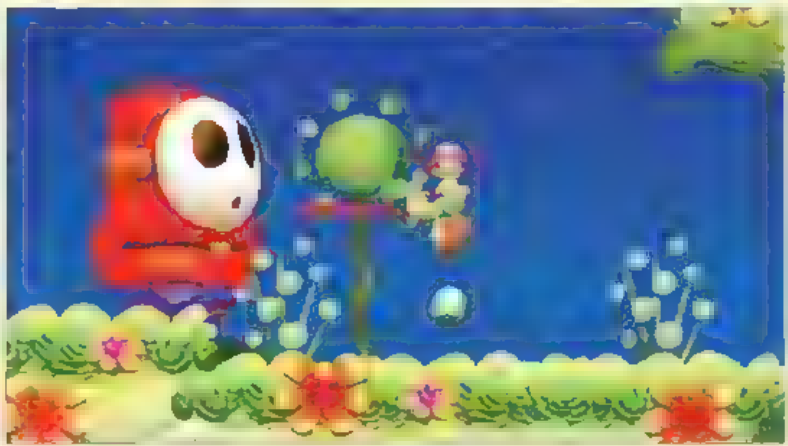
《耀西新岛》共有6大关卡，每个关卡的机关陷阱特色鲜明。游戏前期的关卡普遍悠闲，偶尔还会有耀西星星，吃到之后会让耀西体验到“索尼克冲刺”一般的快感。但越到后面，就会感到压力越大。比如雨林主题和雪地的场景，会因为路滑而使得移动难度增加，到了城堡主题的场景，更大的连环迷宫和连续移动的平台对玩家的脑力和注意力都是更大的挑战。玩家会逐渐发掘到关卡中大量的隐藏要素，而且收集的过程并不算轻松。在收集要素中，经典的隐形浮云和水管通道到处都有，需要玩家探索每一个角落才能发现它们。本作的场景机关也需要玩家慢慢思考和理解，甚至一遍遍地从头尝试，因为记录点不多，错过之后只好重打关卡，而尤其需要玩家谨慎考虑的是怎样利用数量有限的耀西蛋，如果随便乱丢或者失手丢不中目标的话，耀西蛋很容易会用

光，就算发现了隐藏的东西，也只好下次再试了。另外，后期的关卡非常考验玩家的跳跃操作，相对于观感方面的欠缺，关卡设计似乎又是开发团队用力过猛的地方。

好在对于不太擅长动作游戏的玩家，《耀西新岛》也非常贴心地设置了“翅膀”道具，当连续失手几次的时候，翅膀就会出现，让耀西获得连续浮空的能力，甚至可以轻松飞越某些关卡。要是这样子还过不了关，那么绿水管就会送你“金翅膀”，耀西将进入无敌状态，之后路上的敌人都只能退避三舍。当然了，想要全收集的话还是要耐心练习一下跳跃技能才行。

除了故事模式的流程，本作中还有双人比赛的模式，可以玩到诸如收集金币和打气球等欢乐的小游戏。不过在通关和完成收集之后，《耀西新岛》没有值得继续游玩的要素，游戏内容的单薄使得本作耐玩度有些不足。另外需要指出的是，游戏的各个关卡的BOSS战也都比较乏味，不只是说BOSS们的招式套路简单易懂，更重要的是BOSS战的演出效果都非常单调。当玩家打BOSS的时候感觉不到威胁，而且还没有足够的魄力，那么就算把它们打趴了，也无法收获令人满足的成就感。

总的来说，《耀西新岛》的画面和音乐方面都有瑕疵，未能达到任天堂平台动作游戏的平均水准，但在一般关卡设计方面还是相当用心的，尤其是在收集隐藏要素的过程，玩家可以体验到十足的挑战性。整部作品玩下来，给人的感觉是两头不讨好。硬派的关卡难度对于想要体验休闲的耀西的玩家而言不太友好，而BOSS战和较为低龄向的外观，又难以让喜欢挑战的玩家满意。在偏向经典传统的《耀西新岛》之后，希望开发团队日后能够真正做出让人耳目一新的“新”作来吧。



三次元空间

3DSpace

进入立体的世界!

任天堂3DS
主机推荐

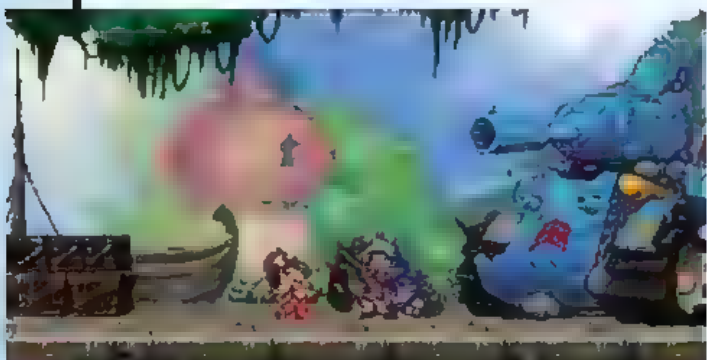
栏目主持
皇无尊

最近e商店上有许多特别的下载内容,像是皮克敏的3D电影、能够编程的BASIC语言程序、可以作曲的软件以及插图绘制工具等等。感觉下载游戏的比例在逐渐下降,可能是因为年底的圣诞商战即将到来,各大厂商已经抛出不少重磅的游戏,所以下载游戏便暂时避开锋芒。不过这些游戏外的内容又必须和智能手机对抗,感觉压力也是颇大。New 3DS已经在处理程序和下载的速度方面有所提高,接下来就希望任天堂能够提供更优质更稳定的网络服务了。

10月23日

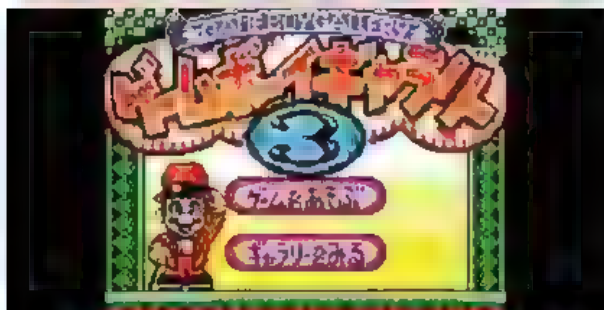
姗姗来迟的桑塔

长期在美服待发售游戏表中占有一席之地《桑塔和海盗的诅咒》,如今终于降临美服e商店。作为系列的第三作,《桑塔和海盗的诅咒》的画面更加精美,动作也十分流畅。可爱的人物、逗趣的对话、爽快的BOSS战、丰富的收集要素,几乎找不到可以让喜欢动作游戏的玩家拒绝的理由——除了一点:价格。本作售价高达19.99美元,几乎快赶上一款普通游戏。购买前请记得三思三思再三思。



11月6日

大乱斗《口袋妖怪》联动活动



在明年1月20日之前,同时购入《任天堂全明星大乱斗》以及《口袋妖怪》(《Ω红宝石·α蓝宝石》只需购买其中一款)的玩家,只要在任天堂俱乐部网页登录小黄纸,就可以获得两款特典。第一个是在《口袋妖怪》中获得1只上忍蛙,且招式与《大乱斗》中登场的一模一样;第二个是模拟器游戏《GameBoy展示馆》,其中将会有《大乱斗》中最老资历的角色Game & Watch先生出现。



11月19日

立体动物之森 新配信

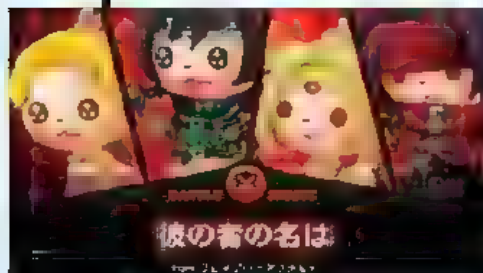
虽然《立体动物之森》已经发售两年了，但是依然有很多玩家在努力经营着自己的村子，而任天堂也一直通过网络给游戏注入新的要素。维持了一年的星座主题家具的配信结束后，日版将配信家具“落叶”，用于装饰秋天主题的房间最好不过。同时，为了庆祝Wii U上的《前进吧！蘑菇队长》的发售，任天堂官方的梦番地也以该作为主题进行了装扮，玩家可以前去游玩一番。



11月19日

《FFCC》不能停的DLC

之前已经有27款游戏的曲目在《交响旋律 最终幻想 谢幕》中登场，前不久，游戏迎来了第28位合作者《勇气原点》。新增曲目包括《彼の者の名は》、《光と影の地平》、《邪悪なる飞翔》和《地平を食らう蛇》，每首售价都是150日元。同时喜欢两款作品的玩家可以掏钱包跳坑了……



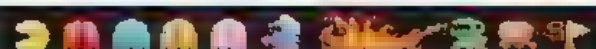
11月20日

BNGI模拟器游戏大降价

株式会社バンダイナムコゲームス

Virtual Console

バーチャルコンソールタイトル



30%OFF!

12.3(税)
11:59まで

BNGI模拟器游戏统统打七折，只到12月3号！游戏阵容包括《打空气》、《龙之

塔》、《吃豆人》、《猫捉老鼠》、《屠龙剑》、《大蜜蜂》、《坦克大战》、《瓦尔基里冒险 时之匙传说》、《星际战斗机》等经典内容！好时机怎容错过！一起怀旧，有你更精彩！

11月20日

《TOWR》第四弹DLC

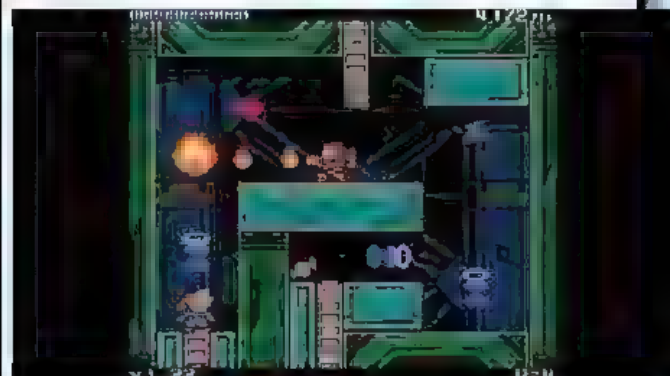
《世界传说 Reve Unitia》保持着一周2个的节奏在推出DLC。前三弹多以新的角色事件为卖点，而第四弹“GRADE大放出キャンペーン”和“遂に解禁！幻のスキル书祭！”，则是以对多周目十分有帮助的GRADE和贵重的技能书为主题。每个DLC的价格均在400日元左右，玩家购买前可得精打细算一番。另外，要下载DLC需要将游戏更新到1.1版本，玩家可以通过扫描右方的QR码直接下载更新补丁。



11月26日

强化的《神威闪电枪》

《神威闪电枪》曾作为《蓝色雷霆闪电枪》的购买特典先行放出，随着活动的完结，游戏也以300日元的价格上架日服e商店。同日官方还放出了一个300日元的DLC，可以追加4个关卡来“弥补”游戏流程过短的问题。另外，针对体验过先行版的玩家所提出的一些问题，官方也发布了2.0升级补丁，对游戏内容进行了不小的改良。已经下载过本作的玩家可别忘记更新哦。





PLAYSTATION VITA

享受掌机的高光时刻！

总部



PSV Azito
栏目主持：库玛

日服和港服的玩家终于可以在本月入手《胧村正》的第四弹DLC了！苍老师第一时间入手了DLC后就连日奋战、迅速达成100%奖杯并截图炫耀。作为一个才打通本篇两条主线，白金率惨不忍睹，并且为了等全四弹DLC打折活动而迟迟没有入手DLC的休闲玩家，我只想对苍老师这样的人严肃认真地说一句：可以借一下您老的大腿吗？（谄媚脸）

寒冷冬日的心跳挑战活动

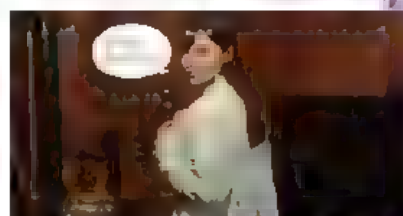
SCEJA宣布从2014年11月20日到12月14日会抽选一百名玩家赠送3000日元的PSN点卡。该抽奖活动与索尼近日公布的《冬日之爱》的网络宣传广告联动，近日公开的第一部广告讲述了两位于滑雪部合宿来到雪山中的中学男生和中学女生，由于与朋友们分散而来到了休息

小屋中，当女生提出要换衣服让男生背过身去时，蠢蠢欲动的男生想悄悄偷看女生换衣服的逗趣故事。

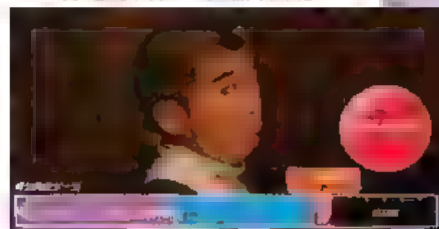
想要参加抽奖活动的玩家必须登录特设活动网站（<http://www.jp.playstation.com/psvita/cp/winter2014/game01/>）参与迷你游戏，帮男生完成偷看的任务。进入页面后按“开始（スタート）”进入游戏，玩家需要在蓄力槽到达“瞄准这里（ここを狙え）”的瞬间按下右上方的“停止（ストップ）”。成功后玩家可以下载活动的特别壁纸，并通过“PlayStation Storeチケットに応募（抽选50名）”的选项参与抽奖。进入参与抽奖的页面后，玩家首先需要选择“同意して応募”，然后登陆Twitter账户（没有的玩家可以翻墙注册一个）关注索尼的官方账户，并选择下方的“发推文（ツイートする）”即可。

虽然参与抽奖的步骤对于国内的玩家来说略有一点麻烦，但由于抽奖可以多次参与（注），因此玩家也可以通过反复参与提高自己的中奖率。中奖名单会在12月16日于索尼的官方Twitter上公布，奖品的领取页面会通过邮件的形式发送至中奖用户的Twitter注册邮箱中，中奖的玩家则需要在12月23日之前登录SEN的账户领取奖品。

注：抽奖可多次参与，但不能重复中奖。



▲“背过身去，不要偷看哦。”



▲喂，少年，注意表情管理啊

《讨鬼传 极》DLC下载

DLC拾

《讨鬼传 极》第10弹DLC于11月20日开放免费下载，免费下载的时间为2014年11月20日到12月24日，此后会以96日元（不含税）的价格进行出售。DLC中包括讨伐凶恶化的土潜（ツチカヅキ）和岐

塞(クナトサエ)的“恶鬼击灭乱”、讨伐凶恶化的水蛇女(ミズチメ)和夜刀主(ヤトノヌシ)的“恶鬼击灭古”、讨伐瑜伽美主(オカミヌシ)、新鬼(イテナミ)和建速水(タケハヤミ)的“恶鬼扑灭乱”以及讨伐两只风缝(カゼヌイ)、叫(オラビ)和何地彼方(イツチカナタ)的“恶鬼扑灭古”这四个任务。获得的素材可以制作泡沫之守·斩(太刀)、泡沫之守·刚(手甲)和泡沫之守·吼(銃)这三把武器。



DLC拾壹

第11弹DLC于2014年11月27日开放免费下载,免费下载的时间持续到2015年的1月7日,从1月8日开始,该DLC会以191日元(不含税)的价格进行出售。DLC中包含讨伐阴迦楼罗(インカルラ)、业焰魔(ゴウエンマ)、忌速火(イミハヤヒ)的“极限の鬼神”和讨伐焦血树(ショウケツジュ)、马头金刚(メズコンゴウ)、黄泉郎女(ヨモツイラツメ)、祸帝(マガツミカド)的“英灵の梯”这两个任务,而其中的祸帝更是被冠以帝王名义的最强之鬼。此外,通过本DLC入手的素材还可以作成名为“八阵”的套装。



《胧村正》第四弹DLC登场



2014年11月20日,《胧村正》第四弹DLC《角隐女地狱》终于在日服和港服上架。本DLC的主人公是地狱阎魔大王的小女儿——罗邪鬼,当她邂逅了好女色,并从寺庙中逃出的清吉后,一段传奇烂漫的旅程也就此开启。战斗中,玩家可将罗邪鬼在“小孩”、“大人”和“大鬼”这三个形态中进行切换,并通过连续的空中落下攻击等招式可以发动威力巨大的“狂化攻击”。通关后玩家还可以使用罗邪鬼与本篇的BOSS再战。DLC的下载价格为463日元(不含税),为了配合第四弹DLC的发售,原价为3086日元的下载版也将价格调整为2000日元,有兴趣玩家可以借此机会入坑。并且本辑研究中心也有小编苍穹带来的本DLC的详细攻略,供诸位玩家参考。



本月PS+免费游戏一览

日服	游戏译名	游戏原名
	血饮狂刀	トロ スラツシャ
	彩虹之月	Rainbow Moon
	浮游世界	flOw
	忍道2 散华	忍道2 散华
	圣人协奏曲 四星之献诗	シエルノサ ジュ 失われた星へ捧ぐ詩
	神秘海域	アンチ ャ ャッド 地図なき冒険の始まり
	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エス
	真 国无双 NEXT	真 国无双 NEXT
	重力异想世界	GRAVITY DAZE/重力的眩暈
	魔界战记3	魔界戦記デイスガイ3
	斯坦因之门	STEINS;GATE
	维京海盗大战	バイキングはいはい
	奥韵韵律	Orgarhythm
	时间旅人	TIME TRAVELERS
	忍者龙剑传 Σ 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS
	星鬼	星鬼 SUMON

美服	游戏译名	游戏原名
	像素猫	Pix the Cat
	Velocity 2X	Velocity 2X
	车手乔伊	Joe Danger
	TxK	TxK
	PS全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale

港服	游戏译名	游戏原名
	车手乔伊	Joe Danger (英文版)
	TxK	TxK (英文版)
	天空奇兵	LUFTRAUSERS (英文版)
	心跳宇宙	Doki-Doki Universe (英文版)
	彩虹之月	Rainbow Moon、英文版
	超级猴子球 香蕉闪电战	Super Monkey Ball Banana Blitz (英文版)

欧服	游戏译名	游戏原名
	饥饿部落	The Hungry Horde
	被缚的以撒 重生	The Binding of Isaac Rebirth
	像素猫	Pix the Cat
	Velocity 2X	Velocity 2X
	Metroid	Metroid
	费兹大冒险	FEZ
	蒸汽世界	SteamWorld Dig
	天空奇兵	LUFTRAUSERS
	心跳宇宙	Doki-Doki Universe
	变形	Proteus
	地底寻宝	Spelunky
	逃脱计划	Escape Plan
	乐高哈利·波特 5-7年	LEGO Harry Potter Years 5-7

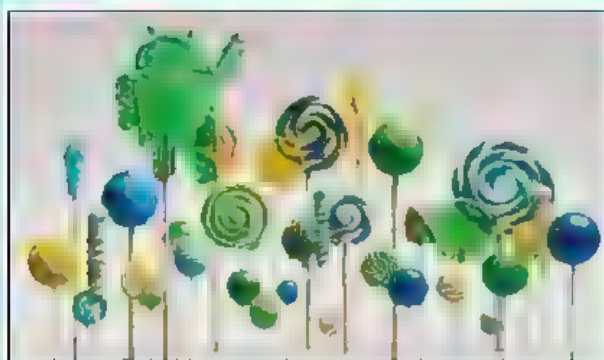
栏目主持：纸鸢

便携领域

果然，在iPhone和iPad新品推出之后，便携领域便毫无疑问地进入了沉寂阶段，尽管国产厂商依然在奋力地推出低价高配的性价比手机，并且也取得了卓越的成绩，可是相比苹果的影响力依然显得微乎其微，难道便携设备真的要等到苹果的智能手表正式面世才能迎来新的春天吗？

情报室

Android 5.0 “棒棒糖” 正式来袭 Nexus迎更新推送



11月13日，Google宣布Android 5.0“棒棒糖”正式放出OTA更新推送。首批推送更新的设备包括Nexus 4、5、6和7。不过并不是每个人都能立马收到消息，用户在接下来的一周里会陆陆续续收到推送更新。

除了不停地点击“检查更新”按钮之外，等不及OTA推送的小伙伴也可以选择刷机升级，在这里下载Google放出的镜像链接。而Google

曾表示Android 5.0会在11月3号正式推出，不过由于突然发现的Bug而导致延期，不少人发出了失落的感慨：“说好的棒棒糖呢？”

至于HTC、LG、索尼等设备，也会在晚些时候陆续开始发放“棒棒糖”。有趣的是，这回新一代的摩托罗拉Moto G反而排在了Nexus系列的前头，第一个抢到了“棒棒糖”。

山寨货逃得过肉眼 逃得过智能手机的法眼吗



肉眼已经无从辨别一件商品的真伪，但科技或许能够帮到大家。在未来，日本手机制造商NEC打算让智能手机充当用户的“火眼金睛”。据报道，NEC正在开发一种名为“对象指纹”（object fingerprint）的技术，该技术可以获取各种产品的材质细节、图像信息并存储在云端数据库，比如金属材质、塑料纹理等等，

这些细节通常是肉眼看不见的。鉴别的方式就是，使用手机拍一张产品的照片并上传至云端，系统会自动与云端数据进行比对，从而鉴定真伪。



NEC公司宣称，这种“对象指纹认证技术”是世界上首个可以识别单个物体的系统。除了鉴别产品真伪，它还能够用于追踪和管理工业组件的源头和分布情况。尽管系统鉴定的精准度取决于具体材质，但NEC表示他们测试中的等错误率（EER）低于一百万分之一。

当然这种技术的弊端也是非常明显的，它依赖于微距镜头才能保证采样图像的细节。在此前东京的一个演示中，NEC的工作人员就使用了一种自主开发的3D打印微距镜头组件安装在智能手机上，然后拍摄某奢侈品品牌包的拉链头以及螺丝，借助NEC智能手机APP进行云端数据库的信息比对，系统很快就识别出包的细节并确认了其真实性。

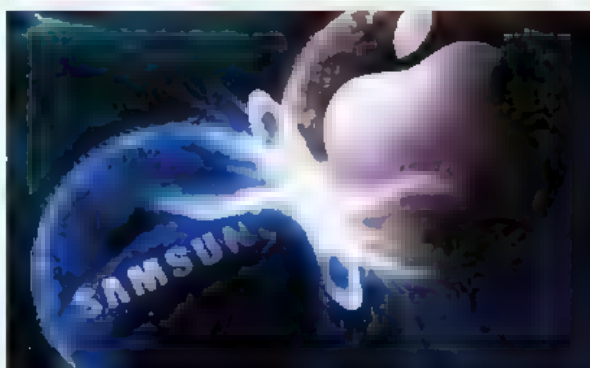
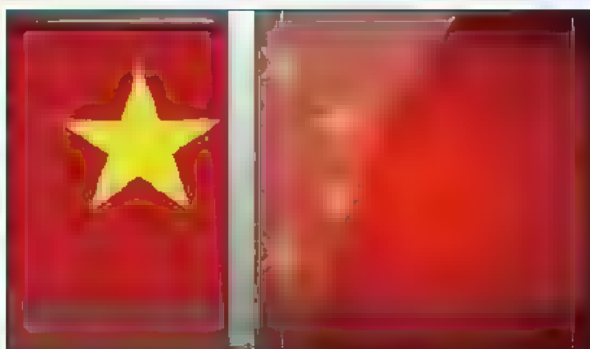
NEC表示普通智能手机的微距镜头附件也可以配合它们的系统工作，但他们研发的产品效果更好，公司计划将这种微距镜头推向市场。NEC中央研究实验室的高级经理广明敏彦表示，“对象指纹”技术实际上是NEC在生物识别领域的延伸，NEC希望在生物识别技术领域停滞不前的大环境中开拓新的商业机会。

苹果取代三星成为中国影响力最高手机品牌

虽然iPhone在中国随处可见，但无论从市场占有率、影响力和用户忠诚度来讲苹果从未排到第一的位置，这个位置长期被来自韩国的三星电子占据，直到最近才发生改变。一份来自中国品牌研究中心的最新调查显示，三星电子的“第一”已经被苹果取代——在影响力和用户忠诚度方面。

从2013年8月至2014年1月，中国品牌研究中心对30个城市总共13500名居民进行了抽样调查而得出这一结果，调查人群的年龄从15岁至60岁不等。中国品牌研究中心的报告指出，三星电子过于看重市场份额的增长，忽略了消费者的真正需求，这是该公司的用户忠诚度下滑的主要原因。

与三星电子不同的是，苹果的核心理念一直都是“打造最优秀的产品”，无论是库克还是其他苹果高管都没有把高市占率放在第一位。三星电子在2014年可谓是诸多不顺，其中的根源就是手机利润大幅下滑。根据一份最新的报告，三星电子在智能手机领域（不包含中国手机品牌）的利润占比已经下滑到18%，苹果则是86%。



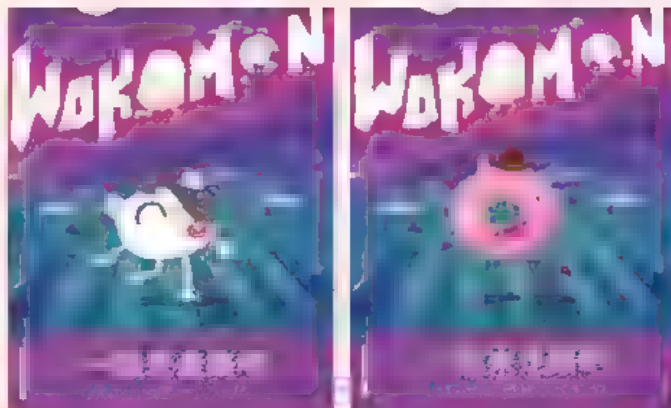


iOS

类型 健康健美 价格: 免费

iOS 8新增了“Healthkit”健康服务，于是App Store上出现了许多有新意的健康类应用，其中最常见的是计步器类应用。事实证明一款优秀的计步器应用，可以督促用户将每日步行健身坚持下去。而本次要给大家介绍的这款应用也是如此，只不过比起单纯的数据，这款“Wokamon走星人”将电子宠物的饲养理念加入了其中。

初次打开应用，会出现名字叫“走星人”的生物，用户可以领养一个，然后通过累计步行来对它们进行育成。走星人领养回来后只是一颗怪物蛋，想要让它破壳而出就要作为主人的用户开始行走了。应用需要打开定位服务，并且需要始终保持在后台运行才会生效，而行走过程中累积的步数会转换成走星人的经验，经验足够的时候就会升级。让走星人成长进化，这个过程中还可以领取奖励道具。伴随走星人的成长，还能解锁新的隐藏要素。



从出生到成长，可以说用户的“一举一动”都会影响着走星人。用户走路的时候应用里还会掉落宝石，将宝石收集起来可以去商店换购经验道具和新的走星人。掉落的宝石要用手指去点击才会增加数量，这个设计其实有点问题，毕竟此类应用的使用场景大都是黑屏状态，所以如果能自动拾取宝石的话，设计就会显得更实用了。

Scanbot

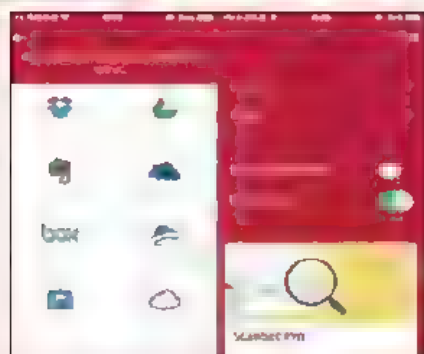
Android/iOS

类型: 工具 价格: 限时免费

随着手机像素越来越高，扫描类应用已经不再那么地无可替代，不过这款横跨iOS和Android两大平台的《Scanbot》仍然值得向大家推荐。应用的引人注目之处并不是功能而是图标和应用界面，采用了简洁又不失可爱的类脸谱式设计，扁平化UI简洁大方，令人印象深刻，活泼鲜亮的配色一改办公应用一贯的刻板印象，加上干净的字体和图标符号，能让绝大多数用户对其一见倾心。

《Scanbot》支持扫描文档，创建成PDF或是JPG文件，然后保存在相机胶卷中或是直接上传到Dropbox、Evernote等云端中。实际使用中，识别扫描速度很快，支持多页和自动优化等功能，而且高达200dpi的分辨率能满足大多数场景。扫描时还人性化地提供“太暗”、“移近”、“不要移动”等智能提醒，可通过及时调整，来获得最好的扫描效果。《Scanbot》还有一个收费30元的Pro高级包，里面有着必不可少的加密及主题功能等等，更值得一提的是OCR识别技术，可以更好地对中文文本进行识别。

当然了，《Scanbot》也有一些不足之处，例如其使用的云端存储服务还没有本土化，而好用的OCR识别技术、智能文件命名等功能也需要购买高级版才能使用，但这仍然不妨碍其成为一款优秀的扫描类应用，Android用户可以免费下载本应用，iOS版也会经常限时免费，有扫描需求的读者可以关注一下。





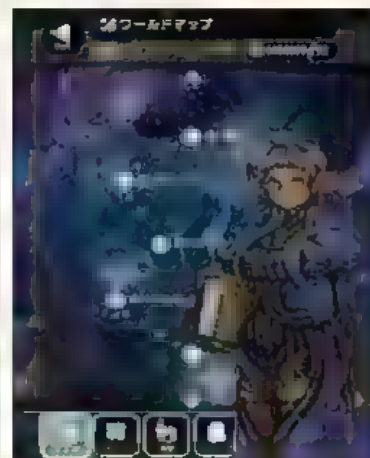
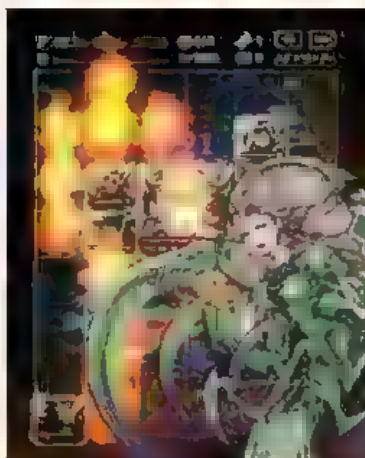
赛拉之战

Final Fantasy Tactics Advance

■ Mitawakey ■ 日版 ■ RPG

这款由《最终幻想》之父坂口博信打造的智能手机正统RPG已正式开启运营，一些在野的《FF》老匠如植松伸夫、松野泰己和天野喜孝等也参与本作的打造，据称当下载量

突破200万时会进一步移植到家用机平台。本作战斗在8×6的矩形场地上进行，我方最多上场6名角色，点击屏幕上的我方角色图标即可移动该角色，被我方两名角色夹在中间的敌人将受到攻击，在3~5回合间获得战斗胜利可进入下一关。在简单的基础系统下，本作设置有令战场更具变数的技能和系统，其中的代表便是“连锁攻击”。在夹击敌人时，如果线上有我方的其他角色，那么该角色也会对敌人追加攻击或发动技能。这样通过合理配置角色，能一次性打出压倒性的伤害。剑、枪、弓三种武器形成循环克制，杖则能使用多种魔法。游戏虽有课金要素，但由于成长要素出色，只要玩家有心，同样可以不花一分钱课金通关。



本作是一款将“《工作室》系列”的炼金术要素与



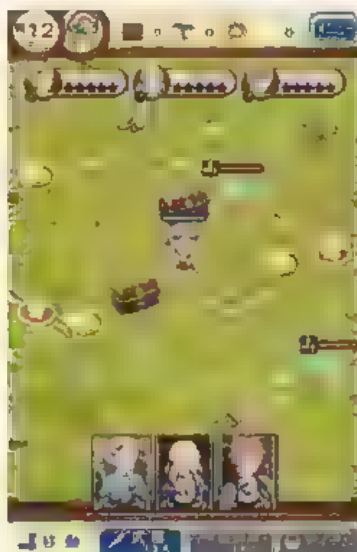
工作室任务

Atelier: The Alchemist of Arland

■ Koei Tecmo Games ■ 日版 ■ TAB

大富翁的游戏模式结合起来的。玩家扮演的罗罗娜需要在阿兰德的地图上收集素材，并结合素材的特性调合出所需道具。随着剧情的推进，斯特鲁库和库迪利亚等角色

都会登场，并与罗罗娜成为同伴。罗罗娜不仅可从其他游戏角色那里领取任务和道具，打倒特定的怪物后还会触发特别的剧情事件。随着完成的任务越来越多，罗罗娜所居住的街道会变得更加热闹非凡，与其他角色之间的好感度也会得到提升。游戏中还会出现许多系列老玩家熟悉的武器和装饰品，通过它们可以让角色在战斗中使出华丽的技能，给怪物造成巨大的伤害。使用GP点数则可转动扭蛋机，入手非常珍稀的素材和装备。此外，各式各样的角色套装也是本作的一大收集要素，在游戏中尽可能地利用它们来改变角色的外观吧！





免费

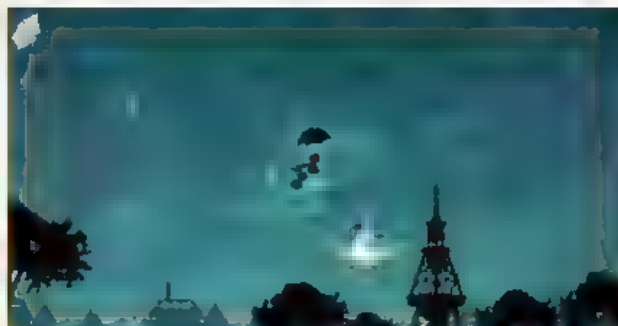
Android/iOS

风中奇遇



按紧按键便会不断上升，松开时则会下降，借此避开障碍物。这种在当年的文曲星上便存在的游戏类型，在《Flappy Bird》走红后发扬光大，这里要介绍的便是一款类似的游戏，但是相比前者要高大上许多。主角是一个御伞而动乘风旅行的少年，会在关卡制的游戏里遇到各色各样的人，并将他们带到终点。每一个关卡都是一个小故事，默剧般的表演风格和剪影带来的洗练角色，留给玩家许多想象的空间。

游戏中会用到两种操作，除了用来控制上升下降的“撑伞/收伞”外，还有向特定方向刮风的操作。结合两种操作，可以让主角巧妙地穿过各种障碍物。主角存在生命值的设定，随着游戏进行或撞到障碍物而减少，需要在关卡里收集羽毛来回血，大大提高了游戏难度。本作是一款完全免费的作品，有自信的玩家就赶紧下来挑战一下吧。



本体免费（含课金要素）

Android/iOS

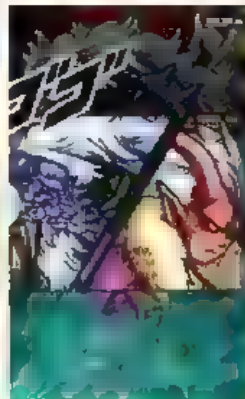
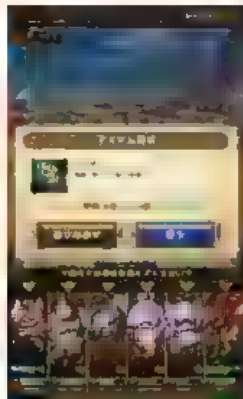
空之锁 诸神与命运五子

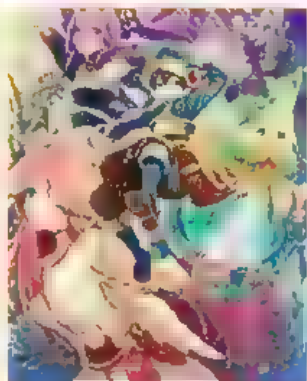


本作是一款描写“命运五子”驱使魔者、阻止冥界神复活而踏上旅途的RPG。

厚重的故事，极具魅力的角色，魄力十足的3D战斗画面都是游戏的看点所在。游戏的剧本由知名编剧渡边熊介担任，音乐由樱庭统负责。游戏不但对应全程语音，更有下野紘、井上麻里奈、樱井孝宏、泽城美雪等大牌声优出演。

游戏采用迷宫探索的形式来完成各种任务，玩家可以在迷宫中选择行进路线，出现的敌人、获得的宝物等都会因玩家的选择而发生变化。战斗采用了传统的指令回合制，魔者持有的技能可组合起来发动连携技，威力大不说，演出效果亦极具迫力。游戏中还含有丰富的育成要素，达成一定条件后魔者可进行三个阶段的觉醒，觉醒后的魔者在造型和能力上都会发生明显变化，游戏中登场的魔者数量更是超过了数百只，无论剧情派还是养成派都能在游戏中找到属于自己的乐趣。





本作的世界中有一天使、恶魔、妖精等不同种族存在，以“魔物使（Tamer）”为目标的

主角希望能通过自己的努力，让混乱的世界恢复平衡。

游戏系统主要分为迷宫冒险、战斗和育成三个部分。迷宫的各个区域都由一定数量的方格组成，玩家以一笔画出行进路线后，主角就会自动行进并回收沿途的道具。除了躲避敌人外，一些区域还需要踩下全部的魔法阵或开启机关才能通过，这也令迷宫冒险包含了一定的解谜元素。战斗部分

以回合制展开，玩家主要依靠已收服的魔物作战，它们可以使用特性各异技能，且包含5种属性的相互克制关系。本作设计了290种以上的魔物，其中190种可以捕获成为同伴，魔物被降服后，就能通过强化合成提高等级、收集道具发生进化等，同种魔物甚至还有不同的进化分支，满足玩家们的收集欲。用这些精心培养的魔物，可以在斗技场与其他玩家一较高下，从而提高排名、获得丰富的奖励品。



本体免费（含课金要素）

iOS

魔物使迷宫

App Store 日版 RPS



本体免费（含课金要素）

Android/iOS

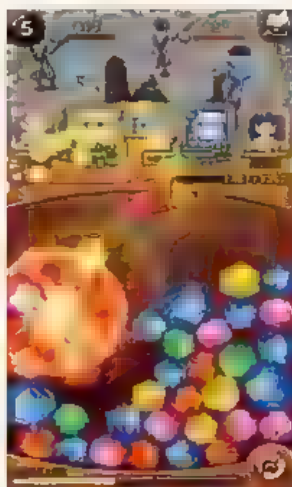
妖精的尾巴 勇气传说

Tapp 日版 RPS

在《周刊少年Magazine》上连载的人气漫画《妖精的尾巴》登陆移动设备平台，FANS们可以在手机和平板上享受“妖尾”角色们所带来的战斗乐趣了。本作是消除类RPG，分为上下两个画面。玩家在下画面中，将同种类的宝石调整到一起连锁消除掉，上画面的角色们就会放出强力的必杀技攻击敌人。一次性消除的宝石越多，角色们放出的招式就会越具迫力，战斗中还有热血的语音吼出必杀技的名字哦。登场人物包括“妖精的尾巴”公会中以纳兹为首的大量成员，另外还有其他高人气公会的主要成员，总数超过40人。通过完成任务和召唤，就能让他们加入。玩家可以按自己的喜好将他们组合成只属于自己的队伍。当然与同类型作品的养成方式相同，同角色之间可以进行强化，而完成任务也能使角色成长、提升能力，最后达到“限界突破”状态，连角色的珍稀度也能得到提升。

本作为本体免费，道具收费。来一起进入《妖精的尾巴》的魔法世界吧。

本作为本体免费，道具收费。来一起进入《妖精的尾巴》的魔法世界吧。



《妖怪手表2》第三版本参上！



《妖怪手表2 元祖・本家》发售不到半年，Level 5决定趁着游戏热卖的大好形势在12月推出全新的版本——《妖怪手表2 真打》（后文简称《真打》）。该版本不仅会和前两个版本一样附赠珍稀妖怪的奖章，还会增加一些全新的内容。值得一提的是《真打》可以继承《元祖》和《本家》版本的存档，因此无论玩家是否购入了前两个版本，这个第三版本都有充分的抢钱理由。那么下面就让我们一起来看看目前公布的本作相关情报吧！

文库玛 美编 Juxi

3DS

妖怪手表2 真打

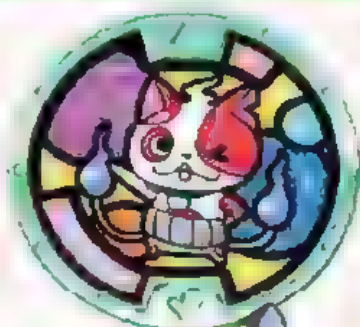
妖怪ウォッチ2 真打

Level 5 发售日期 预定2014年12月12日

4968日元

角川游戏

▶可爱的斑点猫奖章，斑点猫是地缚猫和管家私语者（ウイスピー）的合体妖怪。



《真打》版本限定特典

《真打》的卡带版会附赠“斑点猫（フチニャン）”的妖怪奖章，下载版则会附赠“面具猫（マスクドニャン）”的特典。扫描斑点猫妖怪奖章背后的QR码后玩家还可以得到超级珍稀的妖怪——“地缚小豹（ジバコマ）”。



◀▲从名字就可以得知地缚小豹是地缚猫（ジバニャン）和小豹（コマさん）的合体妖怪。



▲摔跤手装扮的面具猫。

妖怪手表 真打

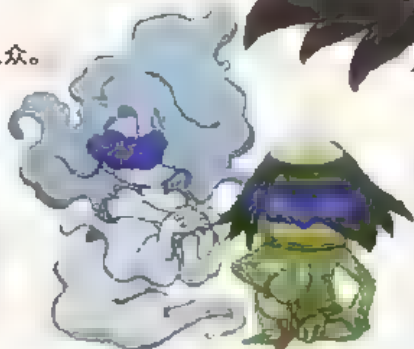
在《真打》中玩家不仅可以与特别版本的大蛇（オロチ）和九尾（キュウビ）成为同伴，还可以让怪魔版本的妖怪也加入自己的阵营。由于《元祖》、《本家》和《真打》都有着各自的限定妖怪，因此玩家们想要将《妖怪大辞典》全部解锁的话就只能通过奖章互换的方式了。



▲白色版本的大蛇和黑色版本的九尾。



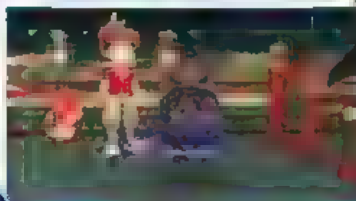
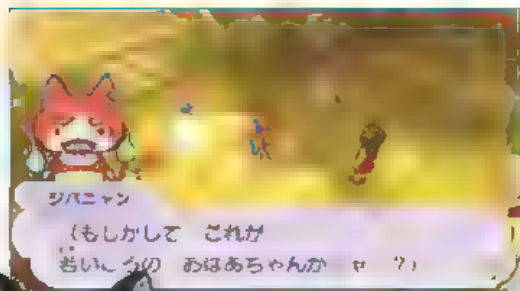
◀怪魔干部五人众。



◀怪魔化的烟罗烟罗（えんらえんら）和河童。

新增章节&任务

▶在《真打》中，年轻的奶奶也会登场。



▲▲神情狡诈的黑暗猫究竟是敌是友？



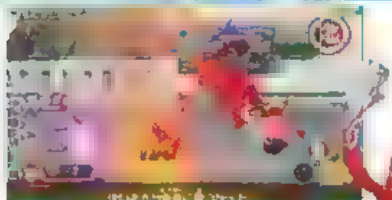
▲通过完成ウバウネ的相关支线任务，玩家可以探寻其背后隐藏的不为人知的过往。

为与12月20日上映的《妖怪手表》剧场版联动，《真打》中追加了与电影内容相关的新篇章，在探寻妖怪手表诞生之谜的主线中，一些新角色也会陆续登场。此外《真打》中还收录了新角色黑暗猫（ダークニャン）和BOSSウバウネ的相关任务，相信这些追加剧情会让《妖怪手表》的世界变得更加丰富！

妖怪手表破坏者中新BOSS的追加

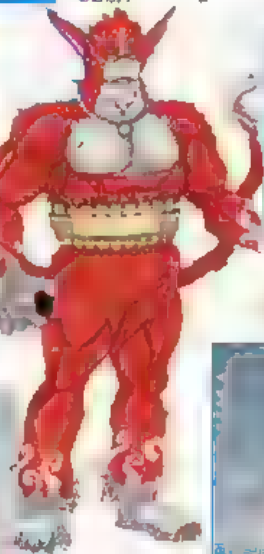


伴随着《真打》的发售，各版本中的妖怪手表破坏者（妖怪ウォッチバスターズ）模式会分别追加新的参战BOSS。通过与持有其他版本的玩家联机，玩家就可以与其他版本的新BOSS对战。《元祖》和《本家》的玩家只要更新日后配信的游戏免费补丁即可入手版本对应的新BOSS。



▲可最多容纳四名玩家参战的共斗模式——妖怪手表破坏者。

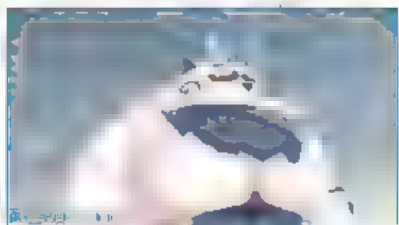
▼谜样的红色妖怪是《元祖》版本的新追加BOSS，不过从其外形来看，应该是地缚猫的兄长版……



▲《真打》版本中妖怪手表破坏者的新追加BOSS是ウバウネ。



◀▲本家版本的新追加BOSS——谜样的白色妖怪。小编只想说请不要破坏孩子们美好的童年幻想好吗。



デジモンストーリー DIGIMON STORY CYBERSLEUTH サイバースリカース

预定明年发售的《数码宝贝》最新作再度更新情报，这次的情报主要围绕暮海侦探事务所展开，让我们一睹为快吧。

文 阿鲁 美编 Juxi

PSV

相关报道: Vol.222、225

数码宝贝物语 网络侦探

デジモンストーリー Cyber Sleuth

BNGI

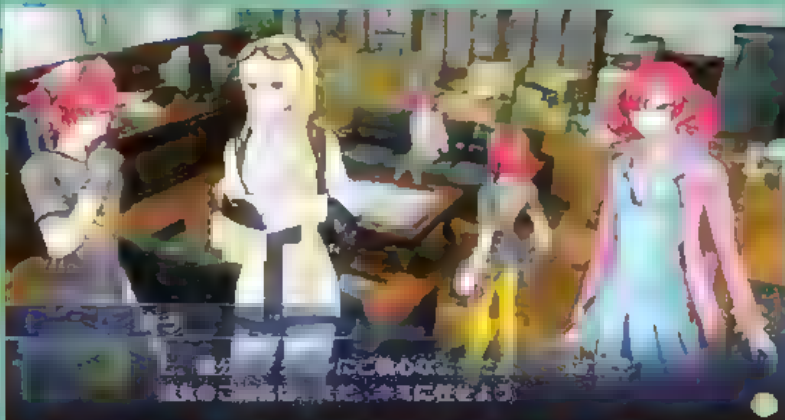
日版

预定2015年春

人数未定

售价未定

对应周边未定



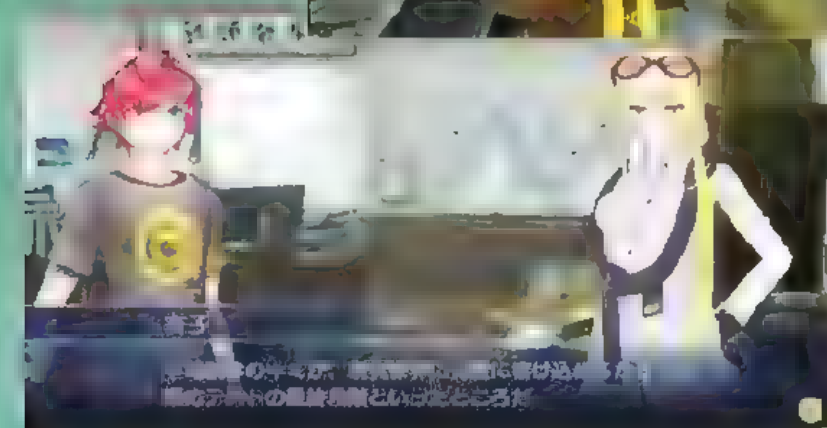
命运的邂逅！

我现在失去了肉体存在主人公身边的人是？



大いなる冒険の始まり

大いなる冒険の始まり



大いなる冒険の始まり





道哥兽



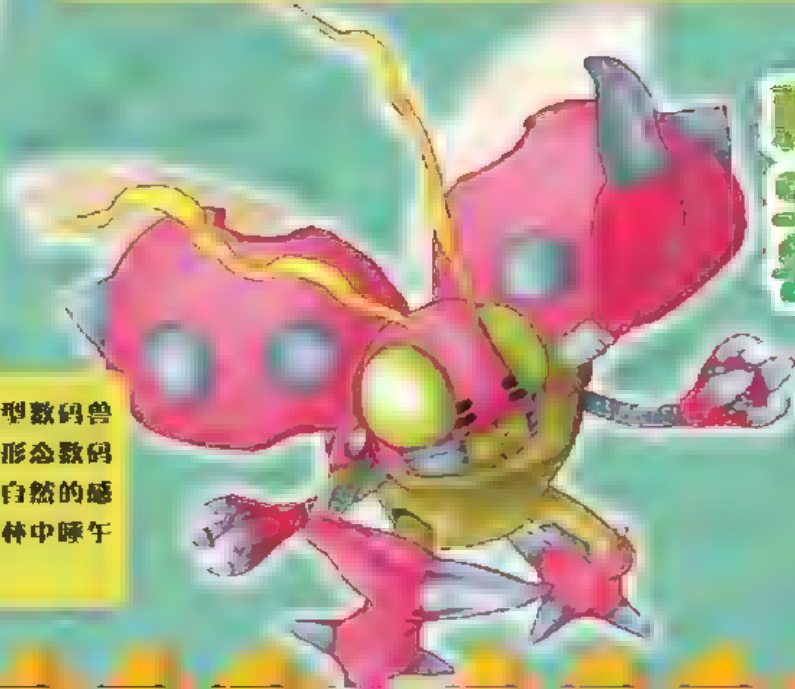
身体（头？）下长出短小手足的小型数码兽。如果因为它的可爱而贸然出手的话，它会突然张开大口，用嘴里密密麻麻的尖牙咬敌人。

黑大耳兽



它和大耳兽是非常珍贵的双胞胎数码兽。其生态系统被谜团包围，从身体构造上可以看出分类于兽系数码兽，其余的资料依旧不明。与悠闲且精神的大耳兽相比，黑大耳兽有着爱哭且容易寂寞的性格。

瓢虫兽



拥有坚硬甲壳，攻击性低的昆虫型数码兽的原始形态。不同于其他进化型昆虫形态数码兽有着很强的斗争心，它残留着亲近自然的感情，平时喜欢闻闻花的气味，躲在树林中睡午觉，有着悠闲自在的心态。



GOD EATER 2 RAGE BURST

继 227 辑的《噬神者 2 狂怒解放》的情报后，官方再度放出了新情报，这次除了新武器和其他武器的新动作外还有新的武器系统和前作人物回归的消息，喜爱“《噬神者》系列”的玩家是不是已经跃跃欲试了呢？

PSV

相关报道: Vol.227

噬神者2 狂怒解放

GOD EATER 2 RAGE BURST

BNGI

日版

预定2015年2月19日

1-4人

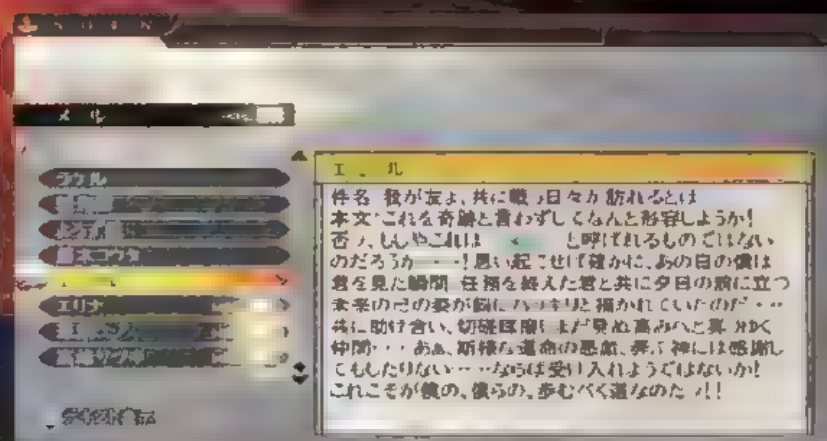
5990日元

对应周边未定

继承前作剧情

目前已经确认《噬神者 狂怒解放》将包含前作《噬神者 2》的剧情，即使是首次接触该系列的玩家也可以从头开始享受剧情，而玩过前作的玩家则可以通过存档继承来继续过去的冒险，具体的继承内容往后官方会一一公布。在这里值得一提的是，前作的 PSP 玩家们不用担心，当前已经确认 PSP 的存档可以继承到 PSV 上，而 PSV 版的存档则可以继承到 PSV 版或 PS4 版的游戏中。

《噬神者 2》 篇的新要素



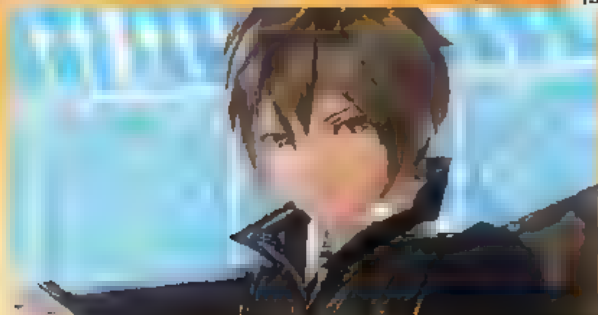
在本作的前作故事模式中添加了邮件系统，玩家可以通过邮件了解同伴们的想法和心情。另外，前作的剧情关键部分的任务和场地将会重新构筑，会让玩家们有更深的体验。

站在同一战线的老前辈们

在上次的新角色“莉维·克雷特”公布后，随之公布的是前作人物的回归，虽然这些内容在宣传视频中就能够猜出个大概，不过官方的点头确认确实让人感觉吃下了一颗定心丸，下面就来逐个介绍这几位经历过前作战斗的老前辈吧。

尤里乌斯·威士康蒂

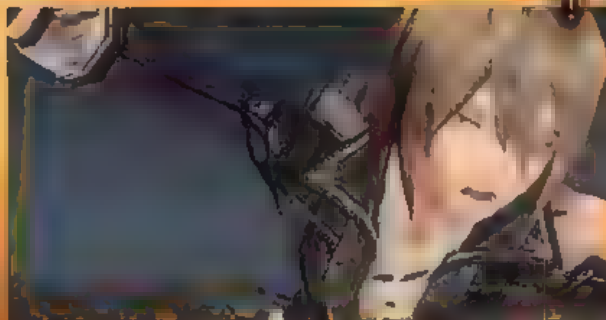
布兰德队的队长，作为布兰德队的首位适合者，拥有非常强的战斗能力，作为队长有着非常强烈的责任感，时常为部下着想。



我绝对……不会让你们牺牲的！

我绝对……不会让你们牺牲的！

▶在《狂怒解放》篇中，尤里乌斯个人留在螺旋之树中不断地和敌人战斗，他究竟能否回到同伴们的身边？



CV: 浪川大辅
神机: 长剑(ロングブレッド)

希艾露·艾岚森

布兰德队的队员之一，精通体术和枪械的战斗员。会沉着冷静地判断事物，并用完全客观的角度去进行分析说明。

CV: 能登麻美子
神机: 短剑(ショートブレッド)



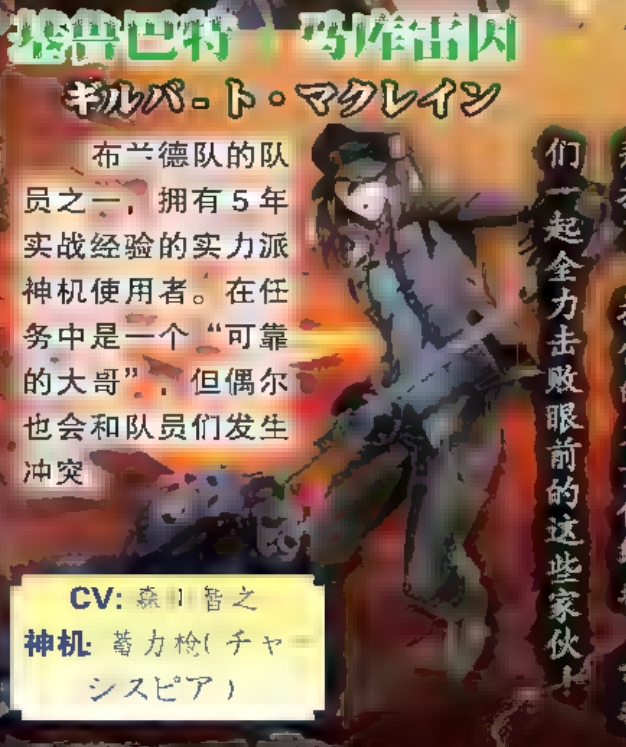
基鲁巴特·马库斯因

布兰德队的队员之一，拥有5年实战经验的实力派神机使用者。在任务中是一个“可靠的大哥”，但偶尔也会和队员们发生冲突。

CV: 森川智之
神机: 蓄力枪(チャージスピア)

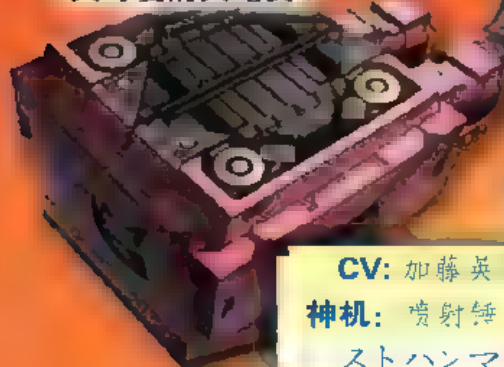
即使这是不合理的行动……我也绝不会回头。

拜托了，把你的力量借给我，让我们一起全力击败眼前的这些家伙！

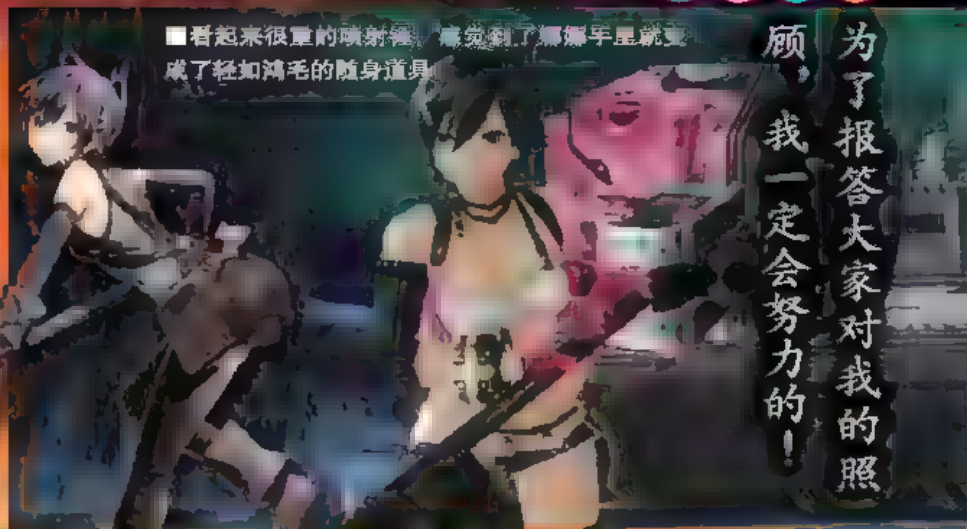


香月娜娜 香月ナナ

布兰德队的队员之一，和主人公同期入队。是个对于自己幼年毫无记忆的孤儿，但在队伍里却是个活泼开朗又可爱的大吃货。



CV: 加藤英美里
神机: 喷射锤 (ブ
ストハンマ)



■看起来很重的喷射锤，感觉到了娜娜手星就变
成了轻如鸿毛的随身道具。

为了报答大家对我的照顾，我一定会努力的！

罗密欧·雷奥尼

ロミオ・レオニ

布兰德队的队员之一，比主人公早一年入队。很会照顾后辈，但也喜欢在前辈面前摆架子，另外对流行和偶像方面似乎十分了解。



■战斗中的罗密欧似乎有些紧张，他究竟看到了什么？



只要是我能办到的事，我一定会拼尽全力去完成！

CV: 成瀬诚
神机: 大舍 (バスタ
フレッド)

新武器 “勇士之镰” 详解

(ヴァリエーションサイズ)

伸缩自如的巨镰

勇士之镰作为本作新登场的武器，其“伸缩自如”的特性受到了不少玩家的关注。下面就来详细地解析一下这把武器的性能。

□键为近距离攻击，速度快，攻击间隙小，可打出最多4段连击。

△键为中距离攻击，使用时武器会延长一截。速度较慢，攻击间隙稍大，可打出最多4段连击。

▶中距离攻击时延长部分会露出神机的一咬，同样有攻击判定。



特殊攻击

轮牙 (ラウンドファング)

按下 R+ □ 就能使出特殊技能“轮牙”。将镰刀伸至最长，横向进行两回斩切攻击。使用中若连按 □ 键还可以在耐力用完之前做出连续攻击。



▲镰刀伸到最长后神机会露出所有“咬刃”。用锋利的刀刃斩向前方。

派生技

裂牙 (クリ ヴファング)

使用“断牙”将镰刀纵劈后，按 R+ □ 即可使出。将镰刀停留在原地后瞬间收回并对收回路径上的敌人造成大伤害。



▲伤害虽然不俗，但会消耗大量耐力而且攻击间隔非常大，需要谨慎使用。

派生技

断牙 (バ ティカルファング)

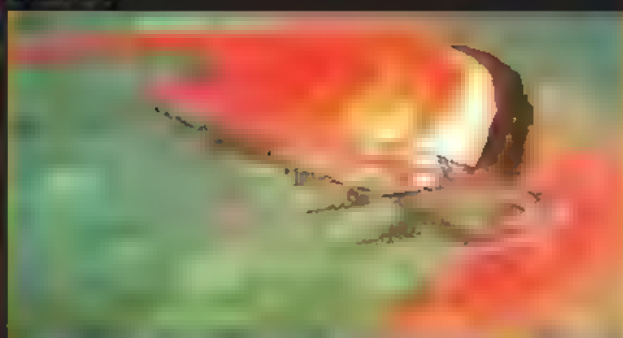
使用“轮牙”中，按下 △ 键就会把镰刀纵向劈下。



▲可以利用此招攻击到位于高处的敌人。

凶咬 (サベ ジバイト)

让ラウンドファング一系列的招式攻击力上升的技能。貌似需要使用强化特殊攻击的血技。



▲与原版相比起来攻击效果更加炫酷，威力又如何呢？

解放！其他武器的新动作！

蓄力枪 (チャージスピア)

属性：物理

操作：长按

在空中向前突进，击中目标后再按 □ 键可追加攻击，对贯通属性抗性不高的部位还会增加伤害。

瞄准弱点
贯穿敌人



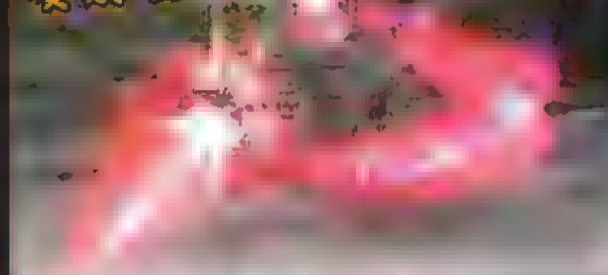
喷射锤 (ブーストハンマー)

属性：物理

操作：长按+再按

向正前方连续使出两次打击攻击。

喷射重击 × 2!



短剑 (ショートブレド) 升翔击 (スワロライズ)

向前方使出上挑，自身也会随着动作浮空，然后可以接任何空中动作。



华丽地上升，然后……！

长剑 (ロングブレド) 轰破太刀 金 (轰破ノ太刀 金)

全力向前突刺，会产生冲击波。



足以撼动空气的突进！

大剑 (バスタブレード) CC - 地平线 (CC - ホライゾン)

站在原地挥舞武器并蓄力，然后发动蓄力冲撞 (チャージクラッシュ)。

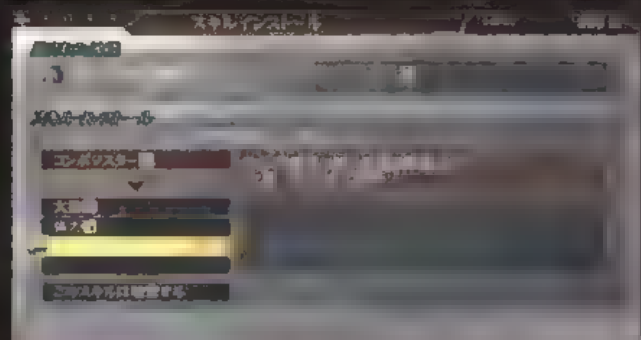
蓄力已不再是等待！



揭秘！全新的武器强化系统！

神机合成

在完成任任务的时候，玩家可以得到特殊道具——“被遗弃的神机”。可以将其与自己使用的神机进行融合，合成后的新神机将会继承合成素材的技能。可以通过这个方法搭配自己喜欢的技能，而且神机融合时也会对神机的性能进行补正。



技能系统的革新

本作中将对以往技能的效果有所调整，总体整合为两种：

等级越高效果越强。

比如以往的“体力↑”系列分为“体力↑小”、“体力↑中”、“体力↑大”三种，在本作将整合为“体力↑”而效果将根据

该技能的等级而提升。

超过一定等级后才会发动。

另外，身上有相同技能的时候等级会叠加，而不会像过去那样会有“重复无效”的概念，不过当合计等级超过了限制等级最大值时只按照最大值计算。



大逆转裁判

— 成步堂龍ノ介の冒険 —

对于相当一部分玩家来说，“巧舟”这个名字甚至就代表《逆转裁判》本身，是品质优良的印章。《逆转检事》经历两作的开拓，已经成为系列最坚实的外传，而这次的《大逆转裁判》更像是公司给巧舟自由发挥的白留地。上回介绍了本作的大致背景和男女两位主人公，这次轮到主要对手登场了，新要素“共同推理”也浮上水面。

文 胧月

美编 Jux

九周连载
收录

新角色

3DS

Vol.22

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

1人

价格未定

对应周边未定

世界最知名的推理组合

巧舟这回对福尔摩斯的二次创作颇为出人意料，这位可谓世界最著名的大侦探，敏锐的观察和推理能力不仅能准确察觉到真相，其高超的逻辑水平甚至可以拥有“颠倒黑白”的可怕力量。大侦探与新入律师的邂逅，为伦敦的法庭带来暴风骤雨般的大逆转活剧。

推理是纯粹的逻辑艺术！

世纪大侦探的祖师爷



侦探助手的定义者

医学博士兼大文豪



福尔摩斯当然少不了华生的陪伴，不过这次华生的设定发生了“小小”的变化——小到是只有8岁的文学少女。当然，她的医学手腕和撰写福尔摩斯故事的背景还是均予以了保留。

新舞台

伦敦



尽管男女主人公都是日本人，但由于当时还处在律师行业的萌芽期，成步堂龙之介前往当时的世界老大，即“日不落”大英帝国的首都伦敦求学。繁华的伦敦充满异国风情，同时也是世界科技、文化、经济乃至军事的心脏。在灯红酒绿的光鲜世界背后，一连串的非非法事件正蠢蠢欲动。

▲大英帝国的中央刑事裁判所。

新系统

共同推理

本作的基本流程与系列以往作品大致相同。在侦探部分，玩家需要收集证据和事件相关人物的证词，然后利用它们在法庭部分与检察官博弈，洗清被告的嫌疑。然而如果在法庭上放任福尔摩斯不管，他便会利用纯逻辑将事件向着完全相反的方向推理。成步堂龙之介需要抓住其言语中的破绽适时切入，果断地修正到正确方向上。

侦探部分

证据与证词的收集环节。案件初期时虽然一头雾水，随着调查的深入，成步堂将逐步看清事件的全貌。



法庭部分

《逆转裁判》的被告人以被冤枉的美女或性格怪癖的奇葩居多。这次的第4名被告人看起来倒很是知性。福尔摩斯会将他推理成怎样的斯文败类呢？



共同推理

指出福尔摩斯的推理漏洞并加以修正。不过这位大侦探的后手看起来非常多，要驳倒他并不是件简单的事。





アビルサバイバー2のイヴニング

2

这款游戏延期已经延得几乎淡出我们的视线，就在我们觉得Atlus突然宣布取消也不以为怪时，本作的新发售日又赶上了春节档期，这次要在锣鼓喧天鞭炮齐鸣的祥瑞春假加班的倒霉蛋是谁呢？想想都有点小期待。《破纪录》是《恶魔幸存者2》的强化版，强化方式与一代一样，不仅全角色启用声优配音，还在原作主线剧情完成后又追加新的故事。鉴于原作的耐玩度已经相当高，《破纪录》玩上100小时是妥妥没问题了

文 胧月 美编 Juxi

主人公

HERO

3DS

恶魔幸存者2 破纪录

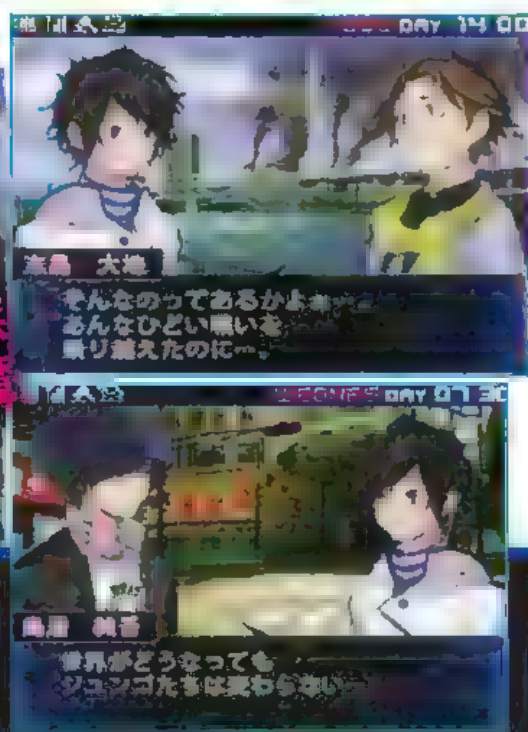
Danganronpa 2 Break Record

Atlus 日版 预定2015年4月29日

1人 6458日元

对应周边未定

又出现了……
为、为何恶魔

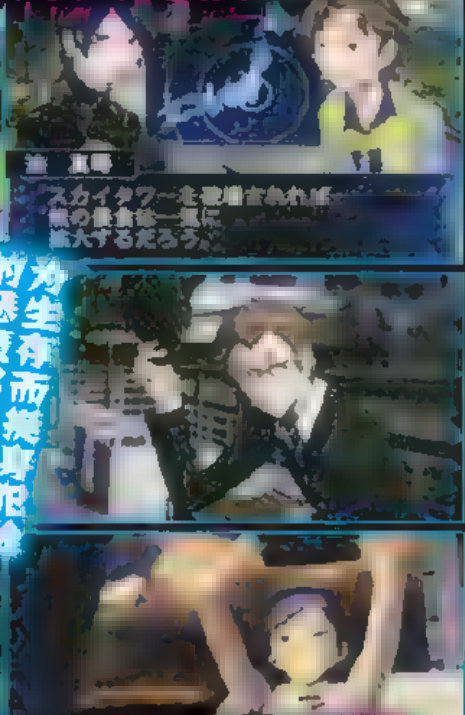


驱策恶魔，
纵横末日修罗场

空前的大灾难中，**恶魔与侵略者**出现了

“这种**体验**，无论经历多少次都**无法习惯**……”

故事的舞台从初代《恶魔幸存者》的东京扩散至全日本，突如其来的大灾难令日本陷入崩溃边缘，在这种极限状况下，外形奇特的恶魔和诡异的外星侵略者降临，日本乃至全人类都濒临灭顶之灾。主人公是东京的一名少年，机缘巧合下成为一名恶魔召唤师，以其为首的13名恶魔召唤师相遇并交流。在主人公的种种选择下，世界的命运也向着四个不同的方向发展开去。

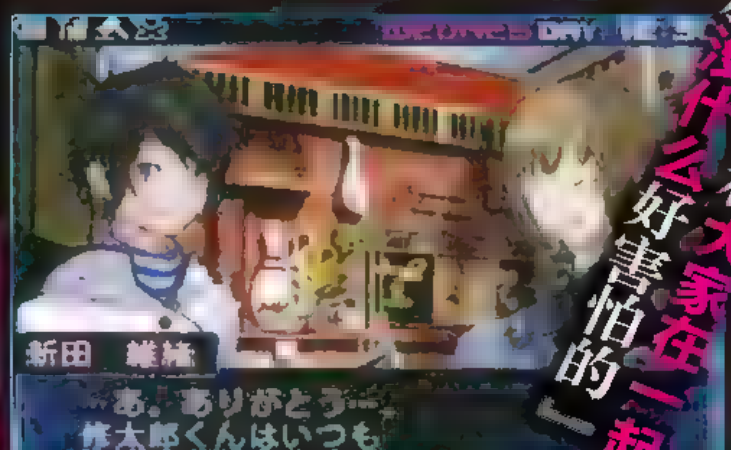


为生而诞生的恶魔召唤师们

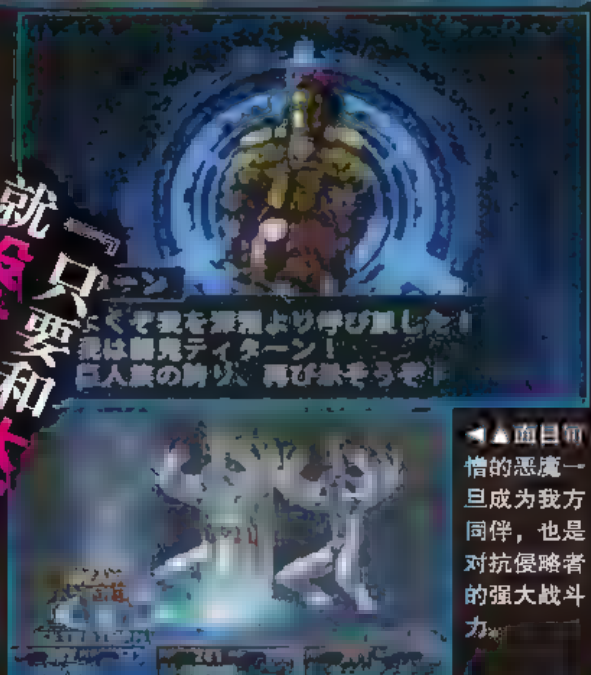
“我们的**世界**，由我们**人类**主宰！”

历经**相遇、交流和战斗**，前方等待他们的是……

战斗系统融合了战棋和回合制RPG的特色，多结局的故事也是《恶魔幸存者》系列的独特之处。面对愈加强大的侵略者，召唤师们要通过恶魔合体来谋求更为强大的力量；战斗或日常对话时跟同伴们交流以加强信赖，会令故事发生新的展开。

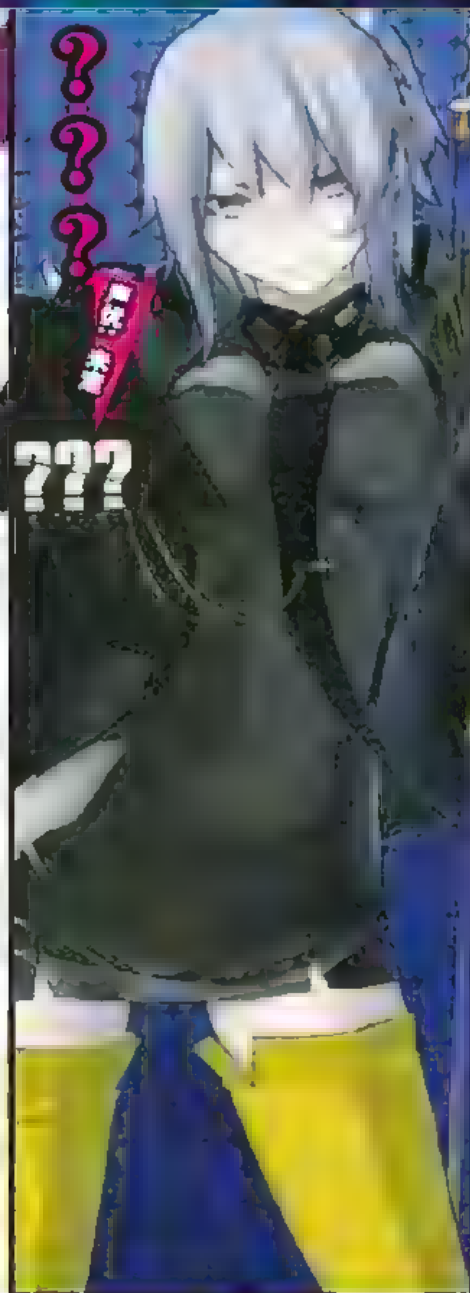


就只要和大家在一起，就没有什么可怕的



▲面目可憎的恶魔一旦成为我方同伴，也是对抗侵略者的强大战斗力

谜团重重的全新女性角色



这个外表酷似峰津院大和的女性将在原作结局后的新追加剧情中登场，她毫无疑问跟峰津院大和的「C.O.」组织有所联系。侵略者被消灭后，死亡预告视频网站再度死灰复燃，而此前一直作为战略指挥官的峰津院大和却离奇失踪，令人不安的变故给战后些许的和平又蒙上灰色。本作的新剧情与原作主线平行收录，不再像《超频》那样需要先通关原作才能体验第八天，玩过NDS版的玩家可以直接跳过已经玩过的内容。

峰津院大和



大和究竟遭遇了什么？



气象厅·指定地磁气调查部、简称“JP's”的年轻局长，本作中他的立绘经过了重新绘制，与原作展现出迥异的气场。为何从嬉笑不羁的少年变成一脸严肃的上进青年？就等游戏出了以后带我们走进科学吧……



诞生强力恶魔的合体系统

有两种方法可令恶魔加入我方成为“仲魔”。其一是前往恶魔拍卖会，通过竞拍使其加入；通过这种方法获得新恶魔后，可以再利用合体系统诞生出新恶魔。大多数强力的特殊恶魔都无法在拍卖会上直接购买，合体是不可或缺的重要系统。

“虽然我一无是处，但如果能帮助你拯救世界，那也不是不错的出路”

在恶魔拍卖会上
定下契约

重要收录与合体
的步数强化队伍

恶魔合体
并加以合体

体验达成故事
的成就感

声优阵容与动画版保持一致，实现了全程语音。此外还追加了新的剧情动画，追加低难度“福音模式”，操作进步及好化。尤其是追加的新剧情内容几乎可跟一款RPG匹敌，世界真的能在风雨飘摇之中迎来真正的和平吗？

新恶魔的追加自不必说，备受好评的合体系统依旧健在。

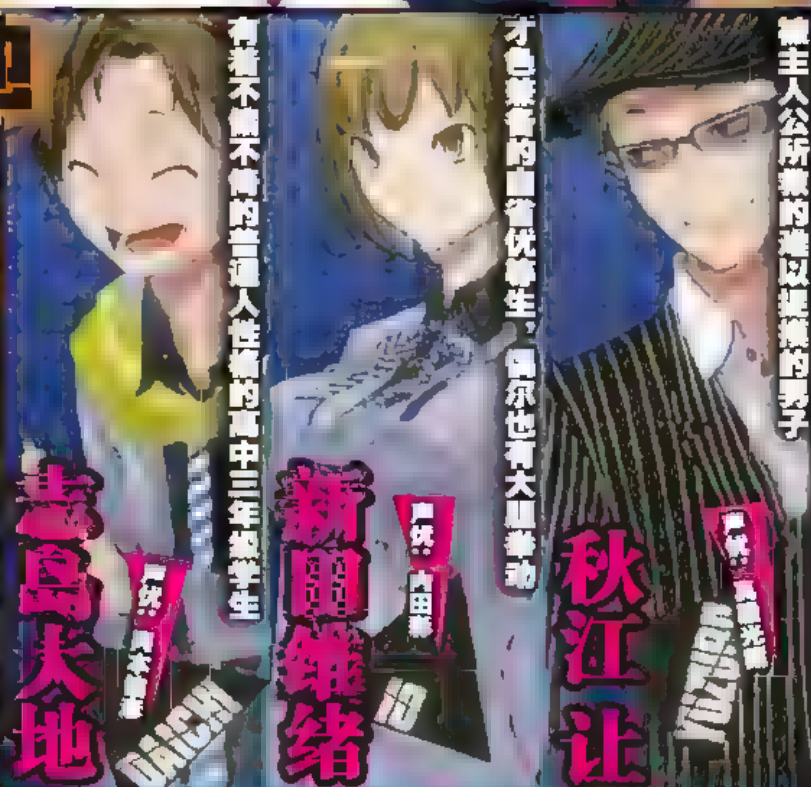
同伴之间的“缘”亦可化为战力

主人公遇到的恶魔召唤师们各自心怀苦闷和不为人知的往事，在当前的极限状态下，玩家需适时地与之交流，解决他们的心理问题，增加彼此信赖。这样的信赖系统在本作中被称作“缘”，缘的提升可令角色觉醒出令战斗向有利方向发展的特殊能力。

本作中追加收录新的缘事件，玩家的选择不仅对对话内容产生影响，还进一步使得后续剧情产生变化。

在日本各地 展开的 连续剧

故事以东京的崩坏为起点，此后侵略者们又陆续出现在大阪、名古屋等其他城市。主人公要与发小志岛大地和同学新田维绪共同行动，前往各地收获更多同伴，但《恶魔幸存者》的剧情显然不会像超人打怪兽那么简单……



志岛大地

声优：内田真由美

新田维绪

声优：内田真由美

秋江让

声优：内田真由美

被主人公所救的难以捉摸的男子

才色兼备的山省优秀学生，偶尔也有大胆举动

东京

主人公在地铁的站台遭遇事故，以此为契机成为一名恶魔召唤师。三人在陷入混乱的东京左右奔逃，途中救出被恶魔袭击的秋江让，一起寻找着逃脱之术。



名古屋

拥有名古屋电视塔、名古屋车站金时钟、欧西里斯41等名胜的城市，在这里将结识以开朗活泼的伴亚衣梨为首的恶魔召唤师们。



“我绝不会让世界走向终结！”



伴亚衣梨

声优：内田真由美

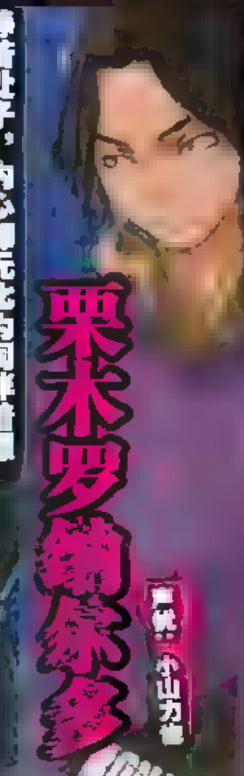
温柔的女生，但也偶尔会迸发一些负能量



鸟居纯吾

声优：内田真由美

静若处子，内心却无比为同伴着想



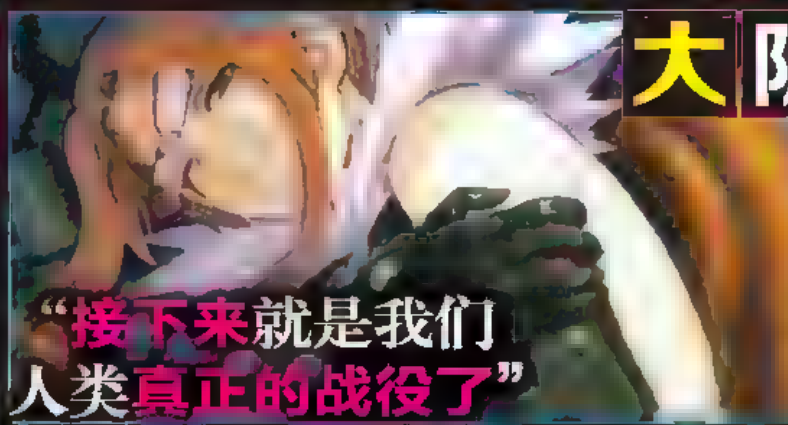
栗木罗销奈多

声优：内田真由美

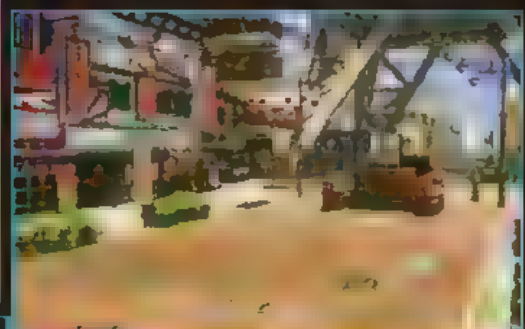
慵懒扶弱的热血黑刑警

大阪

有着戎桥、通天阁、梅田车站等景点的城市，这里遇到的两名恶魔召唤师从外表到性格都极具个性。



“接下来就是我们人类真正的战役了”



独来独往的拳击少年，内心非常和善

酷爱音乐，正文感强烈的大炮头

和久井启太

九条律那子



J P's

大灾难中从幕后转向台前的国家秘密机关，他们对大灾难和恶魔都有着足够的事前情报，东京支部的迫真琴、名古屋支部的菅野史和大阪支部的柳谷乙女会把三地的故事串联在一处。



凛然不可侵犯的女性

不太注重人际关系的科学天才

负责C区医疗全部事项的温和医生

迫真琴

菅野史

柳谷乙女



FINAL FANTASY EXPLORERS

继前作公布本作的召唤兽和新职业。这次确定的召唤兽有初次在本系列中登场的天照，以及《最终幻想》玩家熟悉的奥丁和利维坦。在以西方神话和魔物为主要题材的FF系列中，召唤兽一直是天照的天下。新职业则包括机师、赤虎道士和吟游诗人。此外还将收录系统、水晶增强、同伴等内容。

3DS 相关报道: Vol.224/227
动作角色扮演
最终幻想 探索者
FINAL FANTASY EXPLORERS
Square Enix 日版 发售: 14年12月18日
1-4人 6264日元 对应周边未定

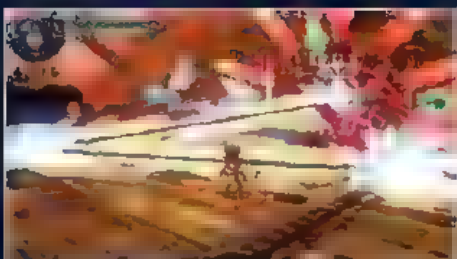
初次登场的全新召唤兽，与其他召唤兽帅气张狂的外形相比，天照显得内敛而高深莫测。日本神话中的天照是女性，在本作中的性别尚不明确。它背后以悬浮的姿态携带着七把剑，这些将作为它的主要武器。较之其他召唤兽，天照的战斗风格比较另类。

召喚兽 天照

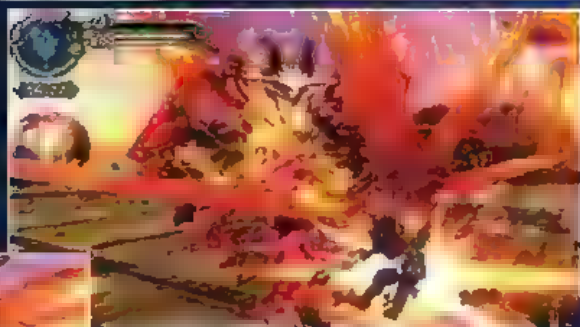


VS 天照战

▼两枚镜子反射激光，天照自身的移动是高速瞬移，给人变幻自在的感觉。



天照以坠毁的飞空艇作为根据地，地势相对平缓。它通过挥手来指挥剑的行动，举手投足之间都透出凛然的神威。除了剑以外，天照的周围还漂浮着镜子和勾玉般的物体，暗合神话中的“三神器”。



◀近距离用七把剑发动回旋斩，任何距离下都相当不好对付。



◀◀剑集中到一起的突进技。此外，天照还可将剑发射到远处加以隔空操作，玩家在战斗时需要把握所有剑的动向。

以全新姿态亮相的召唤兽们

吕奥普奥丁



骑着多足的夏马斯雷普尼尔，手持一击必杀的斩铁剑，每一作里都英姿飒爽的奥丁。本作中他会在斩铁剑和冈尼尔枪两种武器间切换使用，两种武器下的攻击方式迥异，斩铁剑作为必杀技有着秒杀的恐怖威力，玩家要注意直线上的回避操作。

作战地形散落着各式坠毁飞空艇，背景阴暗犹如飞空艇的墓地。奥丁的攻击范围和威力都不容小觑，而骑马的姿态不禁令人揣测其是否也拥有冲撞系的突进技。

VS 奥丁战



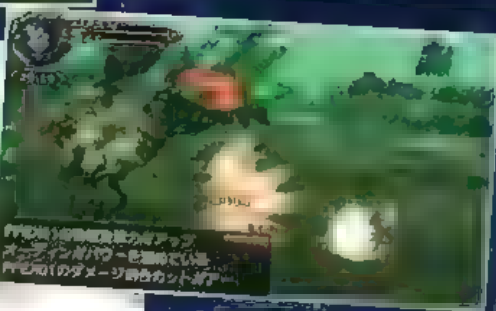
▲奥丁以技能丰富见长，在战斗中的任何时机都有可能切换武器。

►装备神枪冈尼尔时，奥丁会把长枪投掷到高空，对地面造成广范围的冲击波，场景非常壮观。



◀挥动斩铁剑发射出威力极高的冲击波。

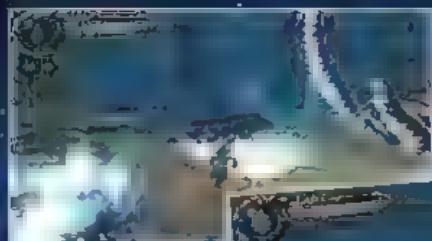
▼绕到奥丁背后则有可能被马的后蹄踢飞。



大海的支配者，神话中的蛇型大海怪。由于以大海作为战斗地形，玩家在选择职业时需非常慎重。它能在海上发动远程攻击，也会靠近陆地用庞大的身躯直接对玩家造成伤害。它经常在水中潜行，每次现身则会向玩家发动附带状态异常效果的攻击。引发巨大海啸的“大海啸”同样健在，如何回避这招是个极大的课题。

VS 利维坦战

在入海口的地形展开战斗，利维坦全身修长，能活用身躯发动近距离体术和水属性攻击，在中远距离时则有一定几率发动“大海啸”，非常难对付。



▲在水中潜行时突然跃出海面，发动异常状态攻击。

►摆动身躯发动大范围横扫。



►大海啸发动！巨大的海浪墙从后方排山倒海地卷来，看似毫无回避方法……

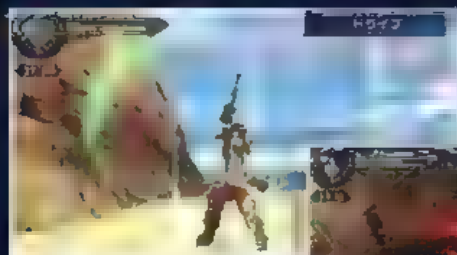


◀它的喷吐既有前方直线也有横扫，被喷到的玩家会陷入冰结状态。



职业介绍

机工士



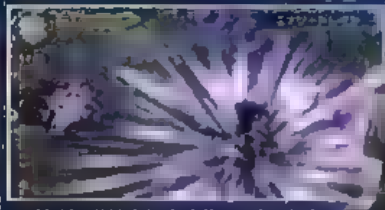
▲“增压”是机工士的独特技能，能够减少技能的冷却时间和消耗 AP。



▲技能“暴徒”，单手快速射击 8 次。



▲十字炮火能降低敌人的仇恨值，并令其陷入混乱状态。



▲技能“能量引流”，向敌人发射吸收 AP 的特效弹，该系技能中许多都与 AP 相关。

以铳作为武器的远距离物理攻手，能够学会附加异常状态以及强化自身的技能。



▲魔法咏唱时间几乎为零的“连续魔”技能可让魔法连发。

▶利用连续魔发动魔法攻击是最基本的战术，近战能力也毫不逊色。



▼斩属性的物理攻击“天空勇气斩”，向前方跳跃后使出，如果打出暴击，威力将获得巨大提升。

能平衡地使用剑技和魔法，拥有连续咏唱魔法的特殊技能“连续魔”，而与之关联的是，赤魔道士的 AP 越少，攻击力也越高。

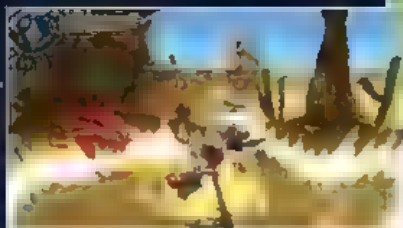


▲斩属性的 3HIT 物理攻击“高位斩”，附带突进性能。

▼为己方角色附加自动回血效果的“治愈之歌”。



▲“幻惑之歌”可提升物理和魔法回避能力，歌的效果一共有 3 种。



▲装备白魔法后的吟游诗人是后方的可靠“奶妈”，需要注意的是演奏时无法移动。

▶吟游诗人的特有技能“歌唱”能够按住按键来演唱演奏时间，根据蓄力时间的长短改变发动效果。



吟游诗人

以乐器作战的浪漫职业，主要在后方对同伴加以支援，通过演奏歌曲和音乐来提升己方能力值。

战斗系统新公开

水晶增驱



当共鸣数值累积到一定以上，玩家们同时发动技能攻击可激活“水晶增驱”。

水晶增驱的效果根据共鸣数值由低到高，而逐步增加可

的项目。同时按下L和R间打开菜单选择想要发动能在接下来的一段时间内获得增益效果。水晶增驱一段时间内处于冷却状态，因此不可无节制使用。借助召唤兽的力量发动强力必杀技。



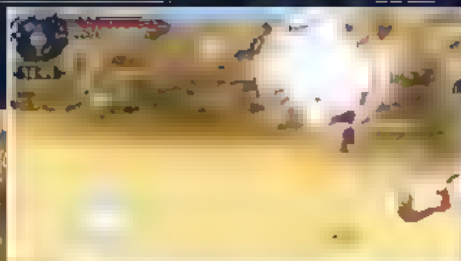
幻化与水晶增驱的关系



幻化包括借助召唤兽力量和《FF》历代角色的力量两种。玩家可通过更换魔石来自由调整幻化对象。战斗中处于幻化状态，使用技能会出现“必杀技”标记，这是在幻化状态下发动水晶增驱时的特效。玩家装备了《FF》历代角色的魔石，可发动角色必杀技；装备召唤兽魔石则可发动召唤兽必杀。玩家可简单理解为水晶增驱包括普通版和幻化版两种，幻化版的水晶增驱可视为终极必杀技。

《FF》历代角色的水晶增驱

▼《FF X》主人公的必杀技“水斗球王牌”，本作可作为水晶增驱技在幻化状态下使用。



◀特殊换装“百花之后”的必杀技“大乱舞”，发动华丽的连续无属性攻击。

GUNDAM BREAKER 2

ガンダムブレイカー

在前段时间的TGS上，官方发布了本作会有比以往更多的内容，让系列粉丝们翘首以待，而最近官方又公布了该作的相关消息，其中不仅有新增机体，还有新的剧情及敌方BOSS，下面就让我们来看看实际的内容吧。

PSV

高达破坏者2

ガンダムブレイカー 2

BNGI

日版 | 预定2014年12月18日

收集钢普拉零件，拯救世界吧！

剧情的革新

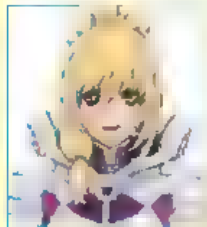
这次玩家将不再扮演钢普拉对战系统的玩家，世界观焕然一新，玩家将扮演一名的驾驶员，参与到殖民联合军与地球军之间的纷争中，使用的兵器当然就是钢普拉了。这次还为大家带来了剧情中相关角色的情报，值得一提的是角色的人设是由《机动战士高达 THE ORIGIN 青瞳的卡斯巴尔》中担任人物设计的寿司（ことぶきつかさ）先生担当

人物介绍

雷娅·海森贝尔克

レ-ア・ハイゼンベルク

CV: 日笠阳子



出身殖民卫星，曾从士官学校辍学，后来成为殖民卫星警卫公司的驾驶员。自己所居住的殖民卫星因地球军与联合军的冲突而卷入了战争，在一片混乱中认识了主人公，从此后便和主人公并肩作战。

卡里维·尤哈·基乌鲁

カレヴィ・ユハ・キウル

CV: 小西克幸



地球军所属驾驶员，军衔为少尉。所属地球军战舰的护卫部队，在对殖民联合军防卫战中认识了主人公，从此后和主人公一同作战。

修马

ショウマ

CV: 阿部敦

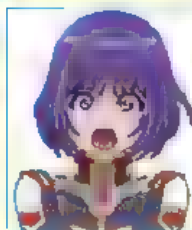


地球军所属驾驶员，军衔为曹长。因为战争而成了孤儿，后来被其师傅收养，拥有让师傅也为之惊叹的武术天赋，但由于其本人性格的原因而没有很好地展现出来。

露露

ルル

CV: 福原香织

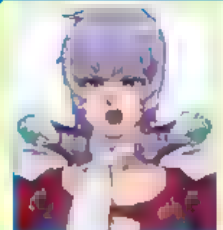


地球军的军官，军衔为中校。由于父母是军高官的关系而获得了与年龄不符的军衔，但露露对此事却感到不满，为了表现自己的能力，志愿参与了抢夺舰船的任务。

菲兹

フェズ

CV: 行成とあ

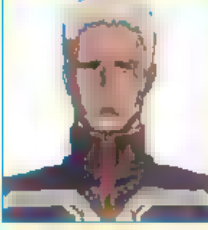


地球军所属驾驶员，军衔为少尉。活用所学得的武术而成为了格斗系机体的驾驶员，是修马的监护人兼武术导师。

马多库

マドック

CV: 星野充昭



地球军的军官，军衔为少校。曾经是位舰长，但由于舰船被击沉而志愿负责后方任务，退出了一线。抢夺舰船任务中露露的父亲让他作为副官与露露同行。

新增机体

机体名称：黑暗猎犬（ダークハウンド）

机体编号：AGE-2DH



▲黑暗猎犬配上海盗高达的部件后，更有“海盗”的感觉！

机体名称：龟霸（アツガイ）

机体编号：MSM-04

■各种高达的部件配上万能的龟霸头，毫无违和感（误）。



▲又是各种部件与高战蟹的手部相结合，配上海底的背景看上去就像一个在海底横行的触手怪兽。

机体名称：高战蟹（ハイゴック）

机体编号：MSM-03C



瓦路塔

ヴァルタ

CV：中博史

殖民联合军的军官，军衔为准尉。现任殖民联合军地球攻略作战的司令官。

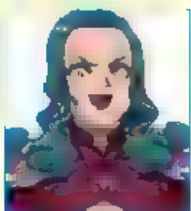


艾那路

エイナル

CV：前野智昭

殖民联合军的驾驶员，军衔为少尉。被赋予了夺回抢夺舰的任务，并担任攻击部队的指挥。虽然为人很忠实，但由于在战场上的表现比较天真，所以并不受上层部看好。

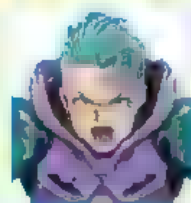


贝罗妮卡

ベロニカ

CV：北西纯子

殖民联合军的军官，军衔为少校。从心底里享受着战争，经常亲自搭乘机体战斗在最前线。现任殖民联合军地上攻击部队的指挥。



鲁斯兰

ルスラン

CV：山下诚一郎

殖民联合军的驾驶员，军衔为中尉。在幼年时被瓦路塔领养，出于感恩而成为了他的左右手，为了实现瓦路塔的理想而阻挡住主人公的去路。

除此之外，还有更多其他的机体，喜爱钢普拉的玩家是不是已经迫不及待地想尝试各种新组合了呢？

V2 高达

V2 ガンダム



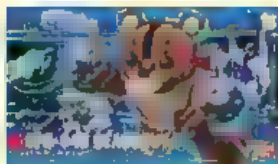
完美强袭高达

パーフェクトストライクガンダム



熊霸

ベアッガイ



德天使高达

ガンダムヴァ・チェ



全装甲高达 NT-1

FA ガンダム NT-1



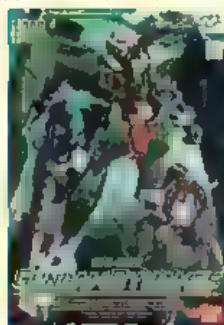
正义高达

ジャスティスガンダム



力天使高达

ガンダムデュナメス



主天使高达

ガンダムキュリオス



新增的大型敌人

机体名称：大扎姆（ビッグ・サム）

机体编号：MA-08

除了前作的那几个大型敌人外，本作的大型敌人还会增加，目前官方公布了两个新的巨型敌人。

■压倒性的大型米加粒子炮。



出自于《高达 0079》，是对要塞攻击用的巨型 MA，内藏多门粒子炮，还装有 1 力场发生装置，除了火力很猛外，由于其庞大的体积，近战能力貌似也不弱。

沙漠高达 (EW版)

ガンダムサンドロック



神龙高达 (EW版)

シェンロンガンダム



托鲁基斯 (EW版)

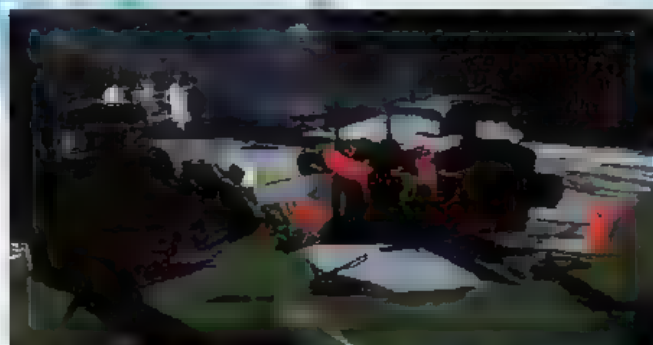
ト・ルギス



**什么?! 大型敌人不仅
仅是 MS 和 MA??!**



根据这次情报我们会发现巨型敌人之中竟然出现了战舰。没错，本作中的大型敌人不再只是过去 PG 规格的钢普拉和大型 MA，这次还加入了战舰战，要在保护我方战舰的同时将对方战舰击沉，面对战舰那密集的弹幕，究竟能否安全地完成任务呢？

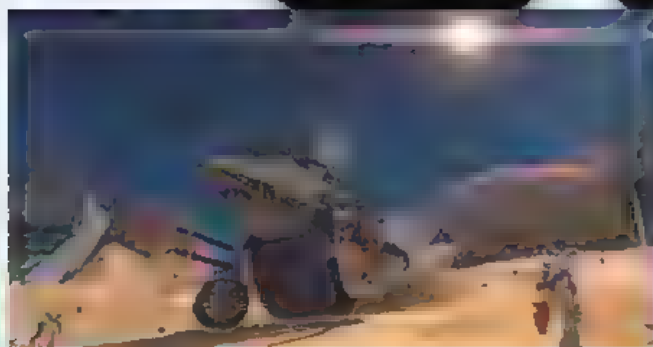


▲《高达 SEED》中的经典场面——主天使号 VS 大天使号。



(アドラステア)

出自于《V 高达》，全舰装备了大量武器，看似笨重，却能够在大气圈内飞行，加上其特有的“车轮”的设定，使得在地面也能够灵活地移动，碾压地面的敌人。



▲横冲直撞的战舰，似乎绕到侧面攻击才是良策。



▲对前方发动攻击的 2 连装大型米加粒子炮。

利用周围的环境进行作战！！

游戏关卡中会有不少环境武器，玩家可以加以利用将敌人一网打尽。另外，本作也会加入骑乘要素，玩家可以使用支援机“辅助飞行系统”（英文全称“Sub Flight System”，后文简称飞行板），当然还可以抢夺敌方的飞行板据为己用。



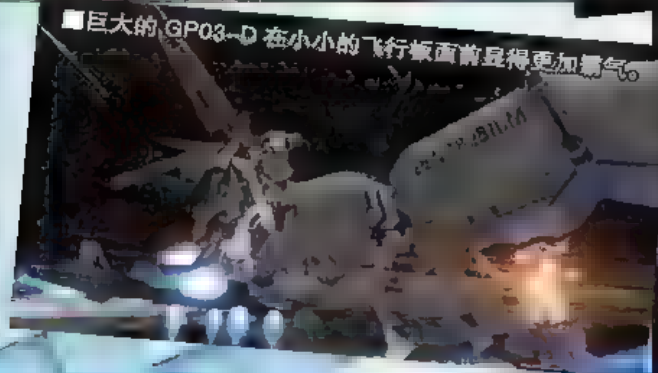
■不止有飞行板，还有高达 UC 年代的支援型 MA——米加骑士。



■利用炮台给予大型敌人重创！



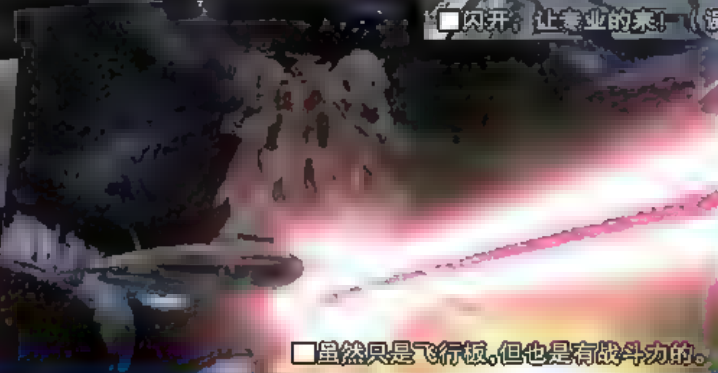
■巨大的 GP03-D 在小小的飞行板面前显得更加霸气。



■闪开，让专业的来！（误）



■虽然只是飞行板，但也是有战斗力的。

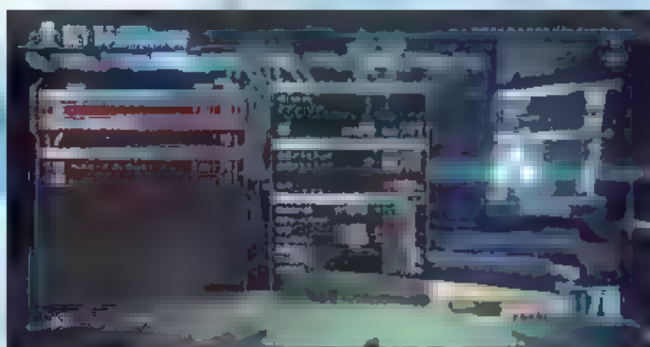
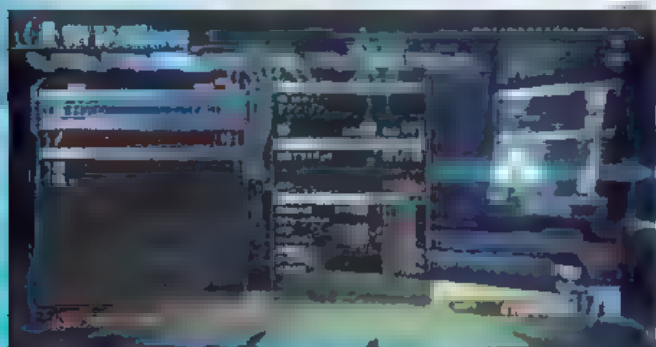


继承要素

本作能够继承《高达破坏者》的存档，但只能继承钢普拉部件的数据，不会继承部件的改装状态和 GP 点数，而且无视 HG 和 MG 的差别，部件、武器、盾这些部件中每一种只能继承一个。由于本作部件等级系统的加入，前作所有部件无论完成度一律以 LV0 的形式继承到本作中。另外，前作中的一些相似部件也会整合到同一个部件中，比如前作中独角兽高达（ユニコーンガンダム）、报丧女妖（バンシイ）的变形前后部件会直接作为相对应部位的部件直接继承，同部位不会出现两种模式。

超绝进化！部件成长系统！

本作与前作最大的不同点就在于钢普拉部件的强度，本作中部件的强度用等级体现，玩家需要在关卡中收集用于强化部件的素材，然后将其用于部件升级，升级后的部件能力会比升级前有所提升，玩家们再也不必像前作那样刷随机等级的部件了。



▲升级前后的数据差距明显，虽然性能更高但是对于机体的 COST 负荷（コスト）会更大。

电子游戏 黑历史

题

文 马修 美编 咕噜

所谓黑历史，指的是被封印起来的历史，最早出现在《倒A高达》中，而后又经过字面意思的各种引申，有了不想为外界关注而淡化甚至回避的往事，而继续引申，则成为了“不光彩的历史”，这篇专题，我们专门来扒那些有着耀眼光环的游戏厂商和游戏系类的黑历史！既然是“黑历史”，自然距离现在不能太近，诸如 3DS 跳楼降价 动视暴雪 IW 工作室集体辞职这样的本世代消息便也没收录其中，就以最近 5 年前的上个世代为限；在不算太久以前的专题中详细提到的也都不在正文中重提；而本着治史的严谨，一些至今仍是传言而未经证实的也都不予收录。下面，大家就请跟随我们的图文，一起去探寻那些游戏界的黑历史……

游戏厂商内幕

电子游戏从国家研究室和大学的高级人才们闲暇时鼓捣出的自娱自乐程序，到今天成为极度庞大的市场，游戏厂商是功不可没的。在市场的引导下，游戏厂商根据用户的需要来制作游戏，甚至引领潮流和改变人们的娱乐方式。尽管如此，游戏厂商同时也是公司企业，必须要追求盈利、追求游戏品味和追逐利益最大化这两种看似对立但又的确同时存在的取向，也造就了游戏厂商们一些难以启齿的黑历史。而还有一些从作坊起家的厂商，也有各种各样鲜为人知的过去，而这部分亦是游戏界尘封的黑历史。

雅达利

雅达利是世界上第一个带动游戏热潮的硬件厂商，其最大的糗事无疑是对自家主机游戏完全失控最终导致的“雅达利崩溃”。不过这些我们在 208 期的 FC 专题中提过，这里就不赘述了。说个雅达利从任天堂那空手套来三个游戏独家移植授权的黑历史。

耿耿于怀的《大金刚》授权

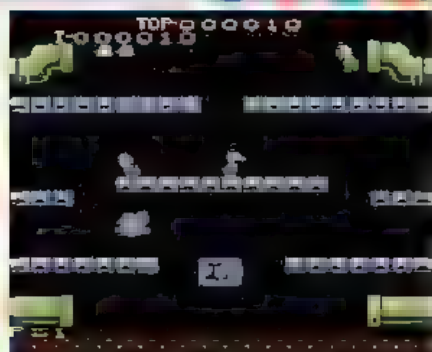
1983 年，时任电子游戏硬件巨头的美国公司雅达利，迎来了任天堂的登门拜访，希望借助雅达利在美国的影响力，日后帮助自己在美国销售还在开发中的自家游戏机。事实上对于任天堂，雅达利是心有芥蒂的，因为此前任天堂的街机游戏《大金刚》成功登陆北美后，作为世界最主流主机厂商的雅达利在向任天堂争取家用机授权时，竟然败

给了克莱克（Coleco），据美国任天堂社长荒川说是因为克莱克在市场营销上更加成熟，更深层次则是考虑到雅达利是主机厂商，得到授权后难免将游戏在 Atari 2600 上独占，这样便会影响任天堂在更多平台赚钱。尽管雅达利曾经不爽过，但谈判还是很顺利，因为雅达利对《大金刚》授权落败一直耿耿于怀，因此几乎都没考虑是否拒绝，便直接以《大金刚》移植授权为筹码来进行谈判，由于家用机的移植授权已经给了克莱克，因此合作事宜的初步谈判结果是：雅达利获得了《大金刚》在家用电脑上的移植授权，并约定在夏季消费电子展上正式签署合作协议。

于是雅达利的《大金刚》移植计划开始了，而出乎任天堂预料的是，这个拥有自家电脑 Atari 400/800 的公司，除了将《大金刚》移植在自家电脑上外，也在其他同期家用电脑、包括存在竞争关系的 Apple II 上都进行了移植。其实对于当时包括雅达利在内的很多硬件厂商来说，根本就没有什么独占游戏的概念，多移植才能多赚钱——这其实也和当时美国游戏市场大量以纯逐利为目的的资本家们的短视有关。显然，在当初分析如何



▲克莱克于 1982 年移植的 Atari 2600 版《大金刚》，从上方那怪物与大猩猩形象的差距来说，克莱克和任天堂因此被环球影业起诉实在是够冤。



▲ Atari 7800 的《大金刚》、《大金刚 Jr.》和《马里奥兄弟》，也是任天堂早期第一方游戏跨平台的黑历史。

选择《大金刚》家用机版的移植厂商时，荒川实高估了雅达利。

到了美国夏季消费电子展，本是签署合同的日子，任天堂却被雅达利出了难题，因为克莱克移植《大金刚》到自家主机了，雅达利指责任天堂违约，任天堂则解释这就是按约定的授权，和授权你公司的电脑版完全不冲突，于是雅达利使出了杀手锏：搁置合作协议。这下任天堂傻眼了，只好去求克莱克取消这款《大金刚》，克莱克虽然不满但毕竟也是凭借和任天堂的合作赚了大钱，因此便也只好取消。就这样，任天堂和雅达利的谈判得以继续进行，而真正到合同签成，任天堂又搭上了《大金刚 Jr.》和《马里奥兄弟》的移植授权，而且雅达利获得的是惟一授权。

终于到了年末，然而对雅达利做出大量妥协、又在日本成功发售了 FC 的任天堂，等来的并非是合作推广计划的全面启动，而是轰轰烈烈的雅达利崩溃，美国市场一片萧条，无奈之下，任天堂只得独自在这片充斥着绝望与愤怒的游戏废墟上独自推广新生的

FC，最终以出色的游戏和本土化的推广策略令北美游戏市场再度恢复。而此次大萧条的重大责任方雅达利并没因此破产或转行，还继续留在游戏行业等待市场的复苏。结果没想到任天堂自己成功地在一片废墟上将其家用机成功推广，更没想到美国市场两年后便快速复苏，因此雅达利也借着复兴之风推出了自家的第三代主机 Atari 7800。不过此时的游戏硬件市场已是任天堂一家独大，再没了此前重做老大的机会。

对于任天堂把《大金刚》、《大金刚 Jr.》和《马里奥兄弟》三作做到 FC 上，雅达利尽管不舒服，但任天堂将自家游戏出在自家主机上，和“移植授权”并无冲突，因此雅达利也只是握着独家移植合同，在市场逐步恢复后，将这三作系数移植到了 Atari 7800 以及其他家庭电脑上。而任天堂尽管对雅达利没在 FC 的北美推广上出半点力却平白拿去三款游戏移植授权不爽，无奈有授权合同在，再加上此时那三款移植作已经没多大影响力了，便也任由雅达利折腾了。



作为业界老铺又活跃至今的任天堂，黑历史是伴随着其成长一路积累起来的，如早年跟风、基于对卡带媒体格式的独占而对第三方的种种霸道条款……不过这些我们同样在 208 辑的 FC 专题中说过，这里便绕过，只说三件事：任天堂与 Square 决裂的关键，曾经错失了 130 亿全球热销的自家卡片的制作权，以及被尘封的广告甜心丑闻事件。

90 万大铺货

1996 年 1 月，《日本经济新闻》刊载了 Square 正式加盟索尼 PS 的新闻；与此同时，Square 与任天堂合作的《超级马里奥 RPG》

也在为上市做冲刺，时局变得非常不明朗起来。然而 2 月，Square 的 S·RPG《圣龙战记》的发售，则让原本不明朗的时局一下再起变

►包装精美的《圣龙战记》，除了系统，剧情设定上也很突破传统，公主和敌方将军结婚的剧情在当时看来颇有争议性。



换。开发该作的制作人野岛一成此前曾为游戏大胆加入了龙的育成以及多达 200 多种的形态变化，结果因为卡带容量问题而不得不放弃创意。但 Square 还是颇为自信地为该作制定了 90 万的出货量。

结果令 Square 出乎意料的事情发生了，掌控卡带生产和流通的任天堂并没有将出货分段投向市场，而是以一次性的方式全部积压到零售商的手中，小店小卖家当然受不了任天堂的这种铺货方式，可又不敢惹，无奈只好以保本甚至赔钱的方式来甩卖出去，以求资金尽早回流。即便如此，《圣龙战记》还是有近一半被积压在仓库中，使得 Square 继早年投资 FC 磁碟机失败后又一次面临重

大危机。

不过这次任天堂并没有出手相救，此前相中 Square 的伯乐横井军平已经离开了任天堂。而此次伸出援手的，是新的合作伙伴索尼。对于这个结果，孰是孰非着实很难说清，从根源来说，是 1996 年 SFC 在顺势而来的次世代大潮前，过气已成不争的事实，而 Square 方面除了无奈删除原本最具卖点的龙育成系统外，在游戏做好到卡带上市这期间对他们来说也是太过漫长，在当时 SFC 的人气可以说是山河日下，而卡带的生产周期偏偏又很长，因此当卡带终于可以上市时，SFC 的人气已经又被冲击掉了一大截，原本 90 万的豪迈出货量成了一个任天堂和 Square 都无法回避的风险包袱，于是任天堂索性来个一次性大铺货，最终任天堂成功抽身，而 Square 则全盘接下了错误判断的苦果。

虽说根源在 Square 这里，但毕竟索尼出手拉了一把，加上任天堂全面转嫁风险的做法，以及卡带的容量限制、生产周期等一系列问题，最终让 Square 彻底倒向了索尼。

与自家风靡卡片失之交臂

相信很多人知道，任天堂最早是花札作坊，后来几经尝试才成为了现在的游戏公司，但是任天堂始终没有放弃花札和纸牌的老本行，即便在 Wii 和 NDS 双双如日中天的时代，也依旧卖着纸牌和花札。而在 1996 年，任天堂还接到了其子公司 Creatures 的纸牌合作申请——印刷口袋妖怪卡片。

1996 年，任天堂的本不被看好的 GB 迎来了其划时代之作《口袋妖怪》，靠口耳相传的效应出乎意料地形成长卖，并成为跨越游戏、卡片、漫画、动画、玩具、游乐场等多种领域的巨大产业。而最早的跨界周边除了为发售时造势在《别册 Korocoro comic》刊登的漫画，便要数卡片游戏了。

如果从《口袋妖怪》的收集、育成、通信、对战这四大要素来解读的话，具备

收集、交换、对战三大要素的卡片要素简直和《口袋妖怪》有天然的契合。因此在游戏前途未卜的时候，负责《口袋妖怪》总项目的石原恒和便决定在卡片领域也出击，万一游戏上真混不下去，起码在卡片领域也有个后路，不至于让大伙彻底百忙一场……于是在卡片设计完成之后，石原恒和便去找老东家任天堂，毕竟《口袋妖怪》虽然未达预期

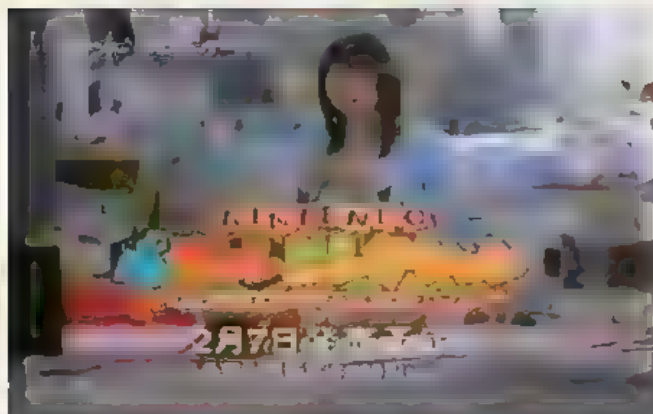


▲口袋妖怪卡片，除了卡片游戏的对战乐趣，精美的绘画也使得卡片自身颇具收藏价值。每年的口袋妖怪世界锦标赛也有专门的卡片项目。

销量，但也已形成长卖，一方面肥水不流外人田，一方面自然也是自家人好讲价。

没想到任天堂一口拒绝，在山内溥看来，旗下的子公司不好好去开发游戏而去搞卡片，是很不务正业的行为，虽然不方便直接叫停，但可以拒绝。于是石原恒和在找其他纸牌厂的时候，充分感受到了任天堂在纸牌领域的影响力：连任天堂都不接的活，没人敢接。最后还是非纸牌领域的小出版社威世智(Wizards of the Coast)接下了这个单子，但同样面临找不到批发商的困境。几经周折最后是健身器材批发商 Star Corporation 接下来口袋妖怪卡片的批发业务。于是，这些原本完全没有涉足过卡片游戏领域的公司，开始了《口袋妖怪卡片游戏》的生产销售。

《口袋妖怪卡片》游戏的上市时间恰好赶在了《口袋妖怪》游戏向 200 万目标挺近的 1996 年 10 月，如果按照现在的宣传策略自然是搭游戏的顺风车了，但当时《口袋妖怪》的厂商们根本不懂这些，新上市的卡片游戏反而被淹没在游戏的热销之中，最终还是《Korokoro Comic》举行卡片赠送活动来为其宣传，并找来合作伙伴伊藤洋华堂来经营其零售业务，这才打破了卡片首发滞销的僵局，瞬间热卖。到 2001 年末，官方公布了《口袋妖怪卡片游戏》的全球销量统计数据：130 亿。而自身便拥有纸牌生产业务的任天堂也终于放弃了固执，最终在 2003 年 7 月接下了《口袋妖怪卡片游戏》的制作和发行，并持续至今。



▲ NGC 的《拼图游戏》广告。

黑历史的题材五花八门，而且会根据不同的领域有不同的标准。比如代言模特的个人生活混乱，对于色情杂志们来说可能是再正常不过的，极力炒作都难成话题；但对于一向严谨、尤其是推崇全年龄向的任天堂，便足以造成巨大不良影响，这个事件，便是 NGC 时代的安倍麻美吸烟不雅照事件。

NGC，这部拥有强劲机能和漂亮可爱的外形的新主机被任天堂寄予了重夺游戏市场的厚望，而在市场宣传上，也更加面向真正的“全年龄”。在 NGC《拼图游戏》的广告宣传上，就聘请了当时非常火的少女偶像安倍麻美。

安倍麻美 17 岁出道，虽然比起萝莉时代就加入组合的那些女生们晚，却一夜走红，

除了沾在早安组合的姐姐安倍夏美的光，其自身的清纯的甜心形象也是其爆红的重要原因，而任天堂聘请这位少女偶像，其用意显然也是针对成人玩家。

结果广告播出后没多久就出事了，一张安倍麻美和另一名女子抽烟的照片被曝光——放在现在顶多是一个普通的丑闻，但在当时，相貌清纯的偶像少女出现这种事情是完全不被大众接受的，甜心少女骤然变身为太妹严重挫伤了 FANS 的心，日本对于未成年人吸烟又极其敏感，而本打算以少女偶



▲当年曝光安倍麻美吸烟照的娱乐媒体，用“大冲击”来渲染。

像的清纯形象来宣传其清新游戏的任天堂，也是灰头土脸，安倍麻美的《拼图游戏》广告直接被停播。

然后就是很多人都知道的，NGC 并没有实现任天堂重振帝国的梦想。安倍麻美也在那之后星途中断，尽管经纪公司极力帮她拉广告宣传挽回形象但却无济于事。沉寂多

年之后，安倍麻美被媒体爆料在百货公司做售货员来糊口。而此时，任天堂已在 Wii 上重振了昔日雄风，社会上对清纯偶像艺人出丑闻也早已见怪不怪，除了少数 FANS 痛不欲生外，更多人表现出的则是一种狂欢式的围观了。

世嘉

世嘉是日本为数不多成立很早而如今仍非常活跃的游戏厂商。硬件时代的世嘉一直给人留下硬派、执着、屡败屡战的印象，但却始终不被幸运女神青睐。早年被任天堂压着，后来好不容易任天堂被从霸主宝座上拉下来，登场的却是气势更加凌厉的索尼，结果便是：两败俱伤。三分天下时世嘉第三，不过这些都不足以令世嘉退出主机纷争，真正导致世嘉退出硬件市场的，是在内斗中数十亿日元打了水漂，并导致王牌制作人出走。

内斗中耗尽元气



▲承载着铃木裕游戏理想世界的《莎木》，同时也被用在了部门的内斗上

世嘉的郁郁不得志其实只是在家用机上，在街机领域，世嘉有相当精彩的表现，《VR 战士》开创了 3D 格斗的一大类型，而制作人铃木裕亦是世嘉的元老功臣之一。借由《VR 战士》的火爆，续作《VR 战士 2》更取得了空前成功，移植到 SS（世嘉土星）后，让 SS 的销量顺利突破百万，一扫发售后一直被 PS 打压的阴霾，两部光盘载体的主机开始了难分胜负的缠斗。

和宫本茂、坂口博信等同时代的很多游戏制作人一样，铃木裕的心中也有自己的理想游戏世界，因此他构思了一部以“Project Berkley”为开发计划的游戏，即后来的《莎

木》。他将此游戏的类型设定为 RPG，但却有《VR 战士》那样精彩优秀的打斗，而这部作品更要依托于一个宏大的背景，为此铃木裕甚至高薪聘请建筑领域的人才来监督游戏场景的制作。铃木裕本身更为此投入了全部心血，即便《VR 战士 3》的开发已经启动，铃木裕还带着因开发《VR 战士 3》而为数不多的 AM2 剩余成员来制作《莎木》，并为游戏专门开发了图像引擎。由于是寄托理想之作，因此铃木裕对细节要求便也极为苛刻，一次次的修改中，SS 已由盛转颓，而这款理想之作的平台，也由颓势难挽的 SS 移到了新的 DC 上。

SS 的失败致使一向强硬的中山隼雄引咎辞职，新的社长入交昭一郎继任，此时虽然《莎木》的 DEMO 已经放出，但此时，家用机部门对铃木裕的不满已经相当大，他们认为 SS 失败的重要原因是作为主要制作人的铃木裕将过多精力投入其理想制作而忽视了 SS 游戏的整体阵容，使 SS 无论面对第三方云集的 PS 还是一直保持自家高水准的任天堂都没了优势。而且在研发部门被划分为子公司后，内部竞争导致的内斗亦更加严重。

不过在这时，家用机部门竟然提交了一个让铃木裕看起来简直不可思议的提案：为铃木裕申请 20 亿日元的《莎木》开发资金。因为铃木裕和家用机部门的关系一向不睦，这些同事竟然如此替自己考虑，费解之余更有感激，因为世嘉决策层批准了！

而现实是：这笔巨款是家用机部门申请下来的一笔赌资。赢了当然皆大欢喜，若败了则铃木裕所有的光环都将黯然失色。当《莎木》终于上市时，该游戏的总支出已经达到了 50 亿日元，因为开发资金高昂而一度被

收录入吉尼斯世界纪录，但却只卖出 50 万套，不仅开发本钱没收回来，连 DC 的颓势都没能改变。失败之后，2 代再次砸进去 20 亿开发费用却卖出 15 万套，尽管铃木裕带队开发的《VR 战士 4》获得成功，但距离之前为理想砸进去的那些巨额开发费用还是太远。面对公司内的指责和质疑，铃木裕最终心灰意冷地离开了世嘉，而世嘉在这数十亿日元浮云以后，内部的争斗亦愈发激烈，最终在内斗中耗尽元气，彻底退出了家用机市场的竞争。

微软

如果说微软在游戏界的黑历史，那么 Xbox 360 的三红是无论如何绕不过去的，不过这件事太著名，因此不大好说成是“黑历史”，下面说的是一则和世嘉相关的尘封旧事。

Xbox 对 DC 游戏的兼容问题



▲世嘉对微软的影响有多大？从手柄就可以看出来：很多多平台玩家喷 XB 系手柄布局有意和早于自己很久的任天堂手柄相反。其实微软是无辜的，真正与任天堂反着来的是世嘉，微软只是师从于世嘉而已。

如果说之前 SS 上世嘉还有《VR 战士》这个划时代系列的家用机化而拥有能和索尼、任天堂决战的资本，那么到了 DC 上，面对后起的 PS2，DC 的战斗力的就更加弱了，一方面 3D 格斗类型游戏大量出现，一方面《莎木》也并没有预想中成功，而其他本家游戏亦和之前世嘉的硬派作品一样，叫好不叫座，加上内斗带来的严重内耗，最终世嘉无奈地宣布退出硬件市场。所谓的你方唱罢我登场，世嘉前脚刚退出，微软便带着 Xbox 进来了。也许都是倾向于硬派的游戏作风，以及世嘉本身的怨念，因此世嘉对于 Xbox 的支持力度极大，甚至合作到了谈判

Xbox 兼容 DC 游戏的地步。

而说到世嘉与微软的合作，与之前任天堂和索尼的合作有几分相似，但好时没好到后面那对如胶似漆的程度，而后来分手也没闹掰到你死我活的地步。最早的合作来自于操作系统上，通过合作，微软 Windows CE 系统和 DirectX 内置于 DC 上，但二者在游戏的网络应用上却始终存在分歧，实在无法沟通，世嘉索性自行搭建游戏网络 SegaNet，董事长大川功甚至在媒体访问中直言与微软的合作已经结束。但此时世嘉已经在硬件市场处于挣扎状态了，因此一方面，董事长大川功自掏腰包为世嘉的硬件业务强行续命，一方面也为世嘉的硬件业务寻找后路，于是便找到了以前有过良好合作并且此时正在开发新主机打算进入游戏界的微软，希望微软的新主机能全面兼容 DC。

而对于微软来说，刚刚踏足游戏圈子，就来了这么资深的前辈主动给大引路，实在是天大的好事，但是对于全面兼容 DC，微软高层在内部几经讨论之后最终还是放弃了这个提案：毕竟对于微软来说，做自家游戏机可以完全确立市场，而前面兼容 DC 游戏

虽然能拉来大批铁杆世嘉粉丝，但同时也会接下这个败者的其他问题。另一方面的打算，则是微软等着世嘉的股价进一步下滑，以期将这个老牌游戏硬件厂商完全收购，而不仅仅是合作。

2001年，为了给世嘉主机续命而自掏腰包9亿美元的世嘉董事长大川功，带着未能拯救世嘉的遗憾撒手人寰，随后世嘉公司以退为进索性彻底退出了硬件之争。而在世

嘉收购的问题上，虽然微软和EA都表现出了强烈的意愿，但最终却在2003年被日本的柏青哥大厂Sammy得手，大大出乎了世人的意料。尽管如此，世嘉仍然倾向于微软，成为纯游戏厂商后，在Xbox上的游戏开发力度远大于PS2。而微软仍秉承着自己的策略，立足于本土优势，大力开拓美国市场，历经一个世代的努力后，终于在Xbox 360时代等来了美式游戏的全面复兴。

索尼

索尼进入游戏领域虽然不算早，但光做硬件也已做了20年。因此黑历史也是跟着一路积累而来。这里为大家说三个

早年和任天堂的密切合作

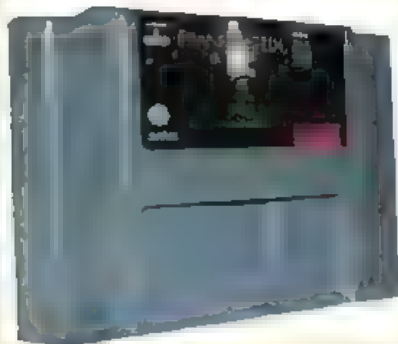
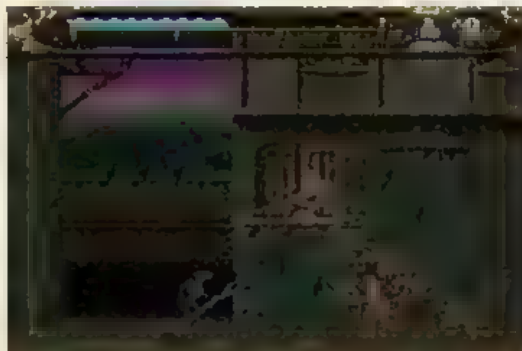
在游戏领域，索尼和任天堂曾一度是水火不相容的死对头，而原因想必很多玩家都知道：就是任天堂在开发SFC的CD机项目上放了索尼的鸽子，好在索尼负责此项目的久多良木健在所有投入即将付之东流的情况下力排众议，带着团队把CD载体的游戏机以索尼的名义开发并上市……而之所以有那次CD机的合作，是因为在此之前，索尼和任天堂就是合作的好伙伴。

1989年，索尼集团在美国完成了对哥伦比亚广播公司的收购的基础上，又在加利福尼亚专门成立了子公司Sony Imagesoft（最开始叫CSG Imagesoft），从事任天堂游戏机NES（美版FC）的专卖，同时开发游戏，如NES的《超级热血躲避球》、GB的《哈德森之鹰》、SNES（SFC）的《Hook》等，后来也在GG、MD以及世嘉CD机上开发了不少游戏。不过和当时大多数厂商一样，Sony Imagesoft也是任天堂平台的游戏占多。

除了美国方面有良好的合作，日本这边，

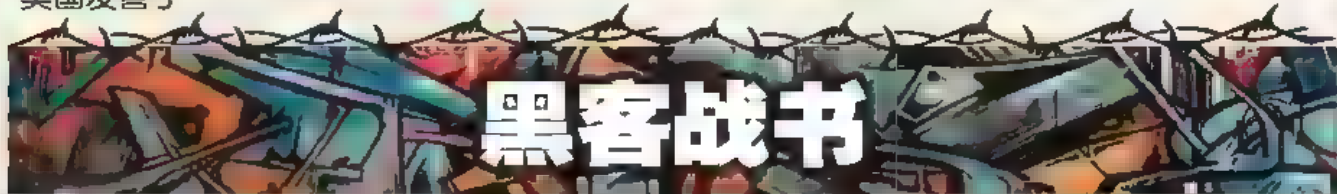
当SFC在处在开发阶段中时，负责液晶及数码影像系统研发的久多良木健便带着索尼的PCM音源芯片找到了正在为新一代主机开发而大伤脑筋的任天堂第二开发部部长上村雅之。在获得了任天堂方面的认可后，两家厂商开始了最密切的合作。除了芯片，索尼还从任天堂那拿下了主程序工具包的项目，尽管后来是Hudson为其做出改进才算完善，但也足以看出两家当初的合作愉快。

然而SFC的CD机最终将两家关系一刀两断。虽然日本这边索尼已经对任天堂的阵地展开了攻势，但索尼集团内长期各自为政，美国那边，索尼的子公司索尼电子出版（Sony Electronic Publishing）成立后，同样由Sony Imagesoft经营，因此也有更多精力来为SFC



▲根据1994年上映电影《弗兰肯斯坦》改编的同名游戏的SFC版。游戏本身素质一般，真正让SCE方面恼火的是这游戏的发售时间是在PS发售后的10月。

和 MD 等开发游戏。就在久多良木健这厢憋足了劲为 PS 的发售做准备时，美国的兄弟 Sony Imagesoft 也在有条不紊地开发着 SFC 新作《ESPN 国家曲棍球之夜》。而在 PS 上市之后的 1995 年，Sony Imagesoft 还在 MD 上发售新作，而这一年的 9 月，PS 就将在美国发售了……

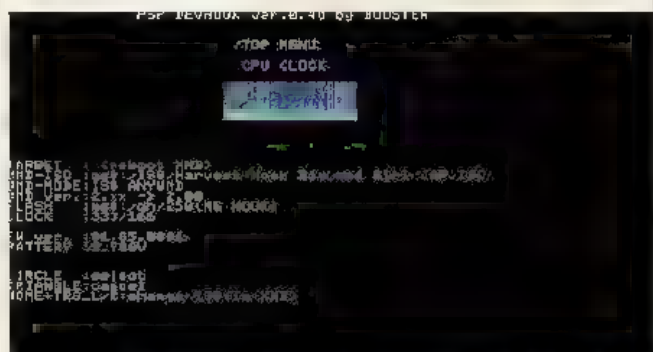


索尼在进入电子游戏领域后虽然称得上一帆风顺，但也和其他主机厂商面临着同样的头疼问题，就是来自黑客的破解，除了此前 PS 和 PS2 的直读造成了大量损失，GBA 还未发售便被破解更给所有厂商敲了警钟。因此在开发 PSP 时，久多良木健对开发人员的要求之一就是：反破解。因此，PSP 这部主机除了外在的当时最强大的便携机能外，还使用了当时极强的加密技术，而除了传统的加密，开发人员更为 PSP 加进了升级系统的设定，以此来动态灵活地应对破解，这种变被动为主动的方法在当时看简直是无懈可击。因此，两个时代都对黑客们怨念颇深的久多良木健在 PSP 发售前高调宣称：“用世界上最先进的电脑也要运算 60 年才能破解 PSP！”

此话说出，算是索尼游戏部门的老大对此前 PS、PS2 时代黑客们孜孜不倦的破解行为出了一口恶气，然而这也等于给黑客下了战书（或者说立了 FLAG），于是在 PSP 发售后，黑客们更以前所未有的热情投入到了 PSP 的

最终，忍无可忍的久多良木健把业务统合提案上交到总部并获得批准，至此索尼的游戏业务才开始统一，Sony Imagesoft 旗下的游戏业务全部并归到 SCEA 旗下，100 多名游戏相关人员被调离后组建为索尼互动工作室，就是后来的 998 工作室。

破解中来，结果发售半年不到，游戏 ISO 便被导出，接着自制软件等一系列破解相关便进展顺利，原本被认为以不变应万变的系统升级，也因为自制系统而彻底败给了黑客们。尽管 PSP 不是被最快破解的，但在其充分准备之下，半年不到的时间遭到破解，这显然也和久多良木健的宣战有很大关系。而今天 PSV 的反破解设定尽管被很多人埋怨矫枉过正，但好歹也算真正实现了久多良木老爹的索尼主机没被破解的愿望。



▲ DevHook 的界面，不仅能直接运行 ISO 和自制软件，还发现了隐藏的 333MHz 的运行频率。



索尼的欧洲分公司在广告宣传上一向喜欢剑走偏锋，在 PSP 和 PS3 时代尤其如此，结果虽然吸引眼球，但也惹出不少麻烦，使得索尼欧洲分公司与政府、民间机构、宗教团体等都闹出过各种不快，下面挑一些有代表性的来说。

2006 年 4 月，PSP 发售了新的白色款主机，除了颜色变更带来的焕然一新，之前饱受诟病的 L 键也得以修正，本来这么好的

主机应该配以要么素雅、要么贴心的广告，然而索尼欧洲公司的宣传却是：在路牌广告上设了一黑一白两个女性，白种女子傲慢地掐着黑种女人的下巴。这个广告因为涉嫌敏感的种族歧视而引起了一浪高过一浪的抗议，索尼无奈，最终撤下了其在欧洲的这些路牌广告。

而后，是索尼欧洲公司为 PS3 打造的“这就是生活”系列中的第五部，由于广告中的

光头男在两分钟的演说后，嚣张地抄起枪自称杀过人。结果被英国广告标准局给索尼发去通知，称广告变相宣扬暴力和反社会行为，要求索尼整改，而索尼倒也不做辩解，该道歉道歉，该整改整改。

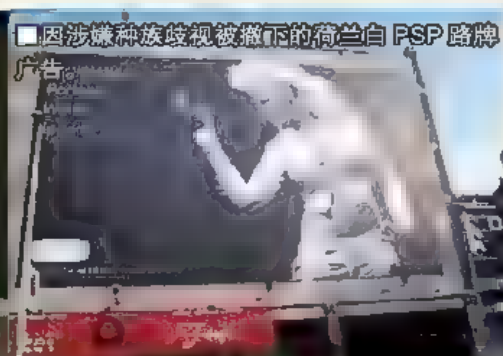
2007年4月，为了庆祝《战神2》在欧洲发售，索尼欧洲分公司举行的庆功宴同样惹来了麻烦，因为这场宴会为了彰显游戏的古欧洲粗犷风，除了选在与游戏相关的希腊雅典举行、女招待如游戏中那样扮作侍女、工作人员扮演奎托斯现场分发花环、投掷飞刀和空手抓蛇这些节目外，更现场宰杀一只大肥羊。本来庆功会杀猪宰羊没什么，可这个宴会同时也被赋予了推广游戏的目的，因此当PlayStation官方杂志用多页篇幅来报道这个充满古希腊时代野性色彩的宴会并附上一张张大幅彩色照片时，杀羊的血腥场面被随之曝光。结果索尼欧洲分公司遭到了国际爱护动物基金会的严重抗议。索尼当然知道这种动物保护组织是惹不起的，因此除了解释说这羊本来就是从当地屠户那买来的外，

还是老老实实地道了歉，因为奇怪广告而被英国政府数次发难的索尼英国公司更主动召回已经发出的八万份杂志……尽管如此，这个新闻还是从网络上流传到了全世界。而FANS在哭笑不得的同时，也只能希望索尼公司下次杀猪宰羊庆功时能低调些了。

在屠宰门事件过去之后没多久，索尼又收到来自英国国教圣公会领袖的抗议：在其PS3游戏《抵抗人类毁灭》中，竟然出现在了英国曼彻斯特教堂血腥战斗的场景，虽然主题是人类对抗神秘生物，但在教堂战斗还是圣公会所不能容忍的。始建于1215年的曼彻斯特大教堂经历了二战的轰炸和维多利亚的重建，见证了英国的宗教改革、君主宪政和工业革命。如今这座800年历史的神圣教堂被索尼拿来做战斗场景后，圣公会的反应非常激烈。而在圣公会抗议之后，英国首相布莱尔也在采访中指责索尼只考虑赚钱而无视基本守则。面对从圣公会到首相到教徒的各方压力，索尼只好道歉，当道歉信发出后，曼彻斯特大教堂教务长、发言人等接受了道



■PS3的欧洲广告“这就是生活系列”之一，因涉嫌宣扬暴力而被要求整改。



■因涉嫌种族歧视被撤下的荷兰白PSP路牌广告



□《战神2》庆功宴现场杀羊宣传。

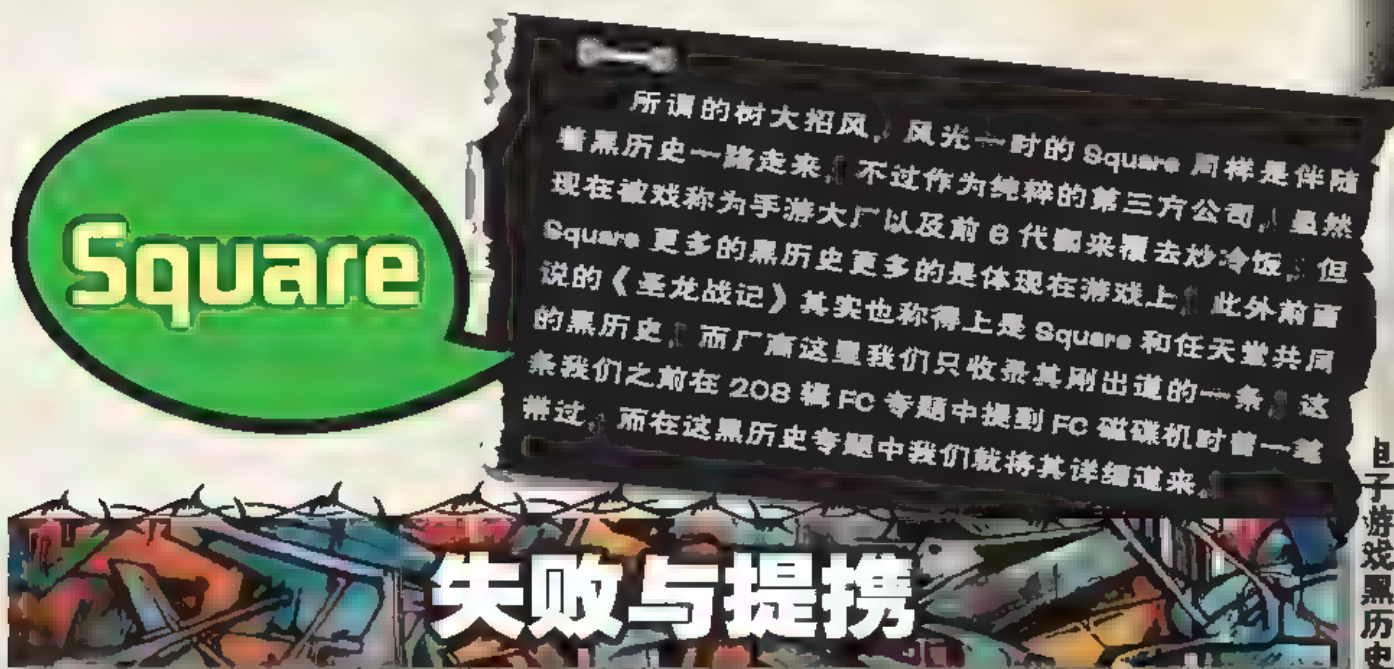


■美国政府号召运动的公益宣传海报，因为拿着手柄疑似PS3而被索尼起诉，算是索尼的一次反击。

歉，但也要求索尼撤下商店里货架上的《抵抗 人类毁灭》并修改场景——尽管看着咄咄逼人，但圣公会其实也没太为难索尼，只是说货架上的下架，并没有要求收回全部已售出的游戏。虽说《人类毁灭》的销量排名因此连续下跌，但仍然不失为成功之作。尽管如此，各届还是对此发表了不同的看法，佐治亚理工学院教授、Persuasive Games 的 CEO 伊恩·博格斯特评价说：索尼的道歉简直是弄巧成拙。更有人反问索尼：为什么不把教堂中的战斗解释为保

卫教堂的神圣战斗呢……

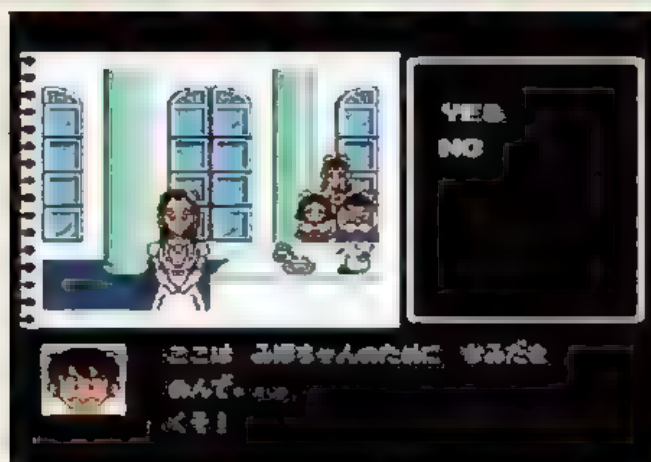
总而言之，索尼欧洲公司堪称是麻烦重灾区，如果说以上还方便放图的话，一些重口的广告就连图都不好放了。不过索尼也不是一直单方面受气的，在饱受各种谴责后，终于在 2009 年，当英国政府的公益广告出现一个呆滞颓废的小孩握着疑似 PS3 的手柄的形象时，这次索尼反击了，声称要状告英国政府……



Square 创立于 1983 年，掌管家族电线产业的宫本雅史因不满足于传统的电线业务，又通过业务关系和游戏领域的人接触，见识到了游戏产业的蓬勃发展后，便成立了这个名为 Square 的子公司并亲自打理，1986 年正式独立。而成立之初的游戏制作人，便包括坂口博信和铃木尚。

然而真正进入游戏领域后宫本雅史才发现，里面远非看起来那么遍地黄金，在几个一线游戏厂商的光环以及创业神话之下，更多的则是和 Square 一样的小公司在为如何出人头地、甚至还要不要在这个行业混下去而踌躇不已。

1985 年，任天堂的 FC 磁碟机系统让宫本雅史看到了希望；在他看来，原本的 FC 卡带系统下的市场已然被几个的大佬们瓜分殆尽，而 FC 磁碟机提供的容量突破则可以带来新的机遇，更有权利金上的优惠，于是便押上全部资金，拉上其他 6 家同样有理想但同样郁郁不得志的小公司，成立了 DOG



▲日本游戏形成之初的 Galgame:《中山美穗的心跳高校》。

联盟——这个联盟和狗没关系，而是 Disk Original Group 的缩写。成立联盟后，7 家小企业共享资金、技术和人才，准备在 FC 磁碟机的新的海洋中扬帆远航！

接下来就是我们以前专题中提到的：原本看似不错的磁碟机系统，因为版权争议带来的第三方大厂的抵制，以及卡带突破容量瓶颈使得卡带再度回归正统地位而最终昙花

一现。尽管宫本雅史在 DOG 联盟的成立和运作上展现了其非凡的组织能力，然而现实残酷，Square 和 DOG 联盟的一众小兄弟以及其他在磁碟机赌上全部身家的小厂商便彻底陷入了万劫不复的境地，坂口博信曾在磁碟机上轰动一时的大构想游戏也全部搁浅。

就在 Square 的一千人等在商议是否申请破产以及如何处理后事时，任天堂的一个牛人——第一开发部长横井军平竟然主动找来了。因为横井军平也遇到了麻烦：由他一手带起来的制作人宫本茂成为了任天堂的核心人物，并为全社游戏确立了童话风格，而此时横井军平偏偏有一个以人物对话互动来发展剧情的游戏的创意，由于和社内风格不符而使得开发陷入困境，

于是便相中了没什么名气但敢冒险且有天马行空想象力制作人的小公司 Square，将游戏委托给 Square 来开发。

原本打算散伙的 Square 忽然接了任天堂的活，又加上资金注入，一下便让 Square 活了过来，再度开始了夜以继日地开发游戏的日子。最终这款名为《中山美穗的心跳高校》的早期 Galgame，以 50 万的销量帮 Square 走出了此前赌下全部身家失败后的困境。

虽然 Square 的第一次冒险看起来是被任天堂摆了一道，但毕竟成功还是得益于横井军平的这次提携。所以后来在 Square 转向索尼 PS 阵营时，坊间也有“因为横井军平已经离开任天堂”这样的说法。



Pokemon，即口袋妖怪公司，是任天堂旗下第二方中的后起之秀并仅仅依托于《口袋妖怪》一款游戏，不过如果各位以为创造如此众多可爱精灵形象而活跃于业界的公司没有黑历史，那就错了！事实上，Pokemon 这个公司的成立本身就来自于多方利益博弈的结果。

诞生在版权风口浪尖的公司



《口袋妖怪》在获得成功后，其自身业务便不断扩大，任天堂也终于放弃了“游戏公司就好好做游戏”的固执，任其在多领域围绕游戏去发展。而为了对各路前来申请授权的周边厂商的产品提案进行把关，掌握《口袋妖怪》版权的三方——任天堂、Creatures、Gamefreak 便共同成立了口袋妖怪中心公司，并设立专卖《口袋》相关制品的口袋妖怪中心来对商品进行专卖。当《金·银》公布时，已经有 400 多家公司出品了一万多款口袋妖怪的相关周边产品。如此巨大的利益被任天堂独占自然招致了各种不满，1999 年初，坊间开始流传出了传言：《口袋妖怪》的制作方 Gamefreak 的社长田尻智，被不满利润分配的动画方鼓动，正在

▲口袋妖怪公司的 LOGO。

寻求版权独立，并计划让《口袋妖怪》登陆更多的平台。

尽管是传言，但在真假未知的情况下，任天堂是无论如何都不会坐视新诞生的摇钱树落入旁人的。出于重视，社长山内溥亲自出面，带着子公司 HAL 的社长岩田聪作为助理，来和《口袋妖怪》的游戏和动画各方进行谈判。谈判中，山内溥的严肃与岩田聪的谦和，形成了有效的互补，最终，任天堂将《口袋妖怪》的版权彻底牢牢地攥在手中。

2000 年 10 月，口袋妖怪中心公司重组为口袋妖怪公司，除了原本的三家版权持有者外，小学馆、东京电视台和 JEKI 东日本企画也成为了新股东。三家股权持有者加入后，

任天堂对口袋妖怪公司的持股份从 50.1% 降到了 30.1%，虽然看起来降了，但任天堂却加强了对 Creatures 和 Gamefreak 的股份占有率，成为了口袋妖怪公司实际上最具决策权的大股东。而《口袋妖怪》的版权收益也被分为游戏和动画周边两大部分，游戏利润仍然是原版权三方分配，动画以及其他周边的利润则由公司的六家股东按照股份比例来分配。

于是，动漫相关的公司得到了的相应收益便不再折腾，事情得以平息下来。任天堂化解了自家用机平台失利后的巨大危机，岩田聪出色的谈判也令山内溥刮目相看，本来就是任天堂子公司方面的石原恒和则担任口袋妖怪公司社长，全权进行《口袋妖怪》各方面的版权管理。而田尻智作为这次事件的焦点，则一夜间遭遇了边缘化的命运，默默带着 Gamefreak 的团队继续打造《口袋妖怪》的正统作。

别把《口袋妖怪》和色情扯上关系

其实比起只在早期走童话风格路线的任天堂，Pokemon 更注重低龄市场的，毕竟其热销就源自于孩子们的口耳相传，对待品牌的纯洁性也非常严格，甚至到了矫枉过正的地步。而接下来的这个黑历史，虽然发生在网络时代之后，但口袋妖怪的话题是如此热门，而恶搞文化相关的色情同人网站也为数众多，加上一些官司的传言也一直没有停，所以现在输入关键字去搜索，会发现这条 10 多年前的消息早被淹没在浩瀚的信息中。尽管笔者在其发生后曾经做过记载报道，但当时出于规避宣传色情网站的嫌疑以及对当事人的尊重，隐去了时间、相关网站、相关人姓名，以至于到现在，这个事件已彻底成为了黑历史，而这里也就只能给大家讲述个大概了。

时间是发生在 2003 年或 2004 年，当时一个喜爱《口袋妖怪》的女玩家（应该是英国的）遭到 Pokemon 起诉。原因是这名女玩家是一个脱衣模特，在其注册的擦边网站上填写资料时，在最喜爱的游戏一栏填上了《口袋妖怪》。Pokemon 怎么发现的不知

道，总之 Pokemon 方面认为这个事件很糟糕，因为这把一贯强调清新绿色的《口袋妖怪》与色情联系上了，所以起诉。那位妹子也很委屈，喜欢玩什么是自己的自由，而自己从事脱衣模特行业和《口袋妖怪》并无关系——毕竟游戏已经发售了七八年，早期的小玩家已经长大，各行各业三教九流都有，干嘛盯着自己呢？尤其是被从小就喜欢的《口袋妖怪》的厂商给告了……

大概是 Pokemon 也认识到了这一点，最终以和解告终。



▲《口袋妖怪 钻石·珍珠》的日本发售盛况，很多当初对游戏口耳相传的小玩家都长大了。



Capcom 是一家颇具实力的日本游戏厂商，虽然每个时代都有让人欲罢不能的大作，但长期以来也一直饱受非议，主要原因就是那些惹怒玩家的黑历史。作为第三方厂商，Capcom 的黑历史同样分为厂商和游戏两大部分。厂商这里我们收录其两段黑历史，一个是早年 2D 格斗游戏时代，和一众竞争者们打官司甚至和对手用角色互相恶心的那些旧事，一个则是距今久远但至今提起仍让老玩家撇嘴的独占传说。

2D 格斗时代的竞争者们

20 世纪 90 年代中，以 Capcom 的《街头霸王 II》为起点，游戏界迎来 2D 格斗游戏的大潮，各路游戏公司都模仿着《街头霸王 II》推出了自己的格斗游戏。这让街机格斗玩家们非常开心，但 Capcom 却很不爽，毕竟一大群人来抢蛋糕不如自己独占，各个厂商之间，还不足挖墙脚的幕后事件，而做出《街头霸王 II》无疑更是大家非常乐于挖的对象。1994 年，Capcom 从掌握证据的 Data East 的《斗士的历史》着手，开始起诉，然而庭辩时，Data East 竟然拿出了 Capcom 开发初代《街霸》时参考了其《格斗空手道》的有力证据并进行反诉，好在这这反诉并不足以引起翻盘，而《街霸》制作人船水纪孝则接连出示诸如主程被挖墙脚以及当初开发者手纪等众多有力证据，最终 Data East 败诉。不过 Capcom 并没能因此开始收回 2D FTG 的蛋糕，因为媒体已出面调解，其中不乏街机杂志的龙头老大《GAMEST》这种，如此还揪着不放，就不给媒体面子了，加上

Capcom 也知道众人拾柴火焰高、大伙一起竞争市场才能做大的道理，便也不再追求，塌下心来去开发更加精良的《街霸》新作来增加竞争筹码了。

比起和 Data East 的一次不快，Capcom 和 SNK 的对立就显得更加持久了，毕竟 SNK 和其他跟风者不一样，虽然同样是一左一右的 2D 对战，但二线卷轴、缩放、超必杀、刀剑格斗等各种新加要素，都让 SNK 迅速自成一派，和 Capcom 平起平坐地竞争起来。其实双方的社长辻本宪三和高堂良彦，早在《太空侵略者》大热的时代成立的 IREM 曾是合作伙伴，但由于《太空侵略者》热潮褪去导致加盟公司各自谋利，彼此出现了罅隙，二人便在那个时候在互相指责和揭发中结下了梁子。而后二人都退出 IREM 独立出去，但争斗却一直在持续，2D 格斗游戏市场无疑是两家公司最方便正面较量的战场，早年的积怨加上眼下的同行冤家，因此这两家的竞争，除了针锋相对的游戏水平比拼，也有



▲《街头霸王 II》与《斗士的历史》。

暗讽和挖墙脚这种私下动作，甚至于在游戏中彼此恶心对方。

比如在《94 格斗之王》中，BOSS 卢卡尔被设定为有将格斗家做成雕像的残忍收集嗜好，而真到这部分的画面时，便会发现被做成雕像的格斗家各种眼熟，不少都明显都是来自于《街头霸王 II》。而 Capcom 的回应，则是在 1995 年的《街霸 Zero》中，做了一个融合了 SNK 格斗游戏《龙虎拳》中的两大角色的特征——坂崎良的招式和罗伯特的发型的格斗家火引弹，虽然看起来很凶悍，但招式却意外地弱，人更是奇怪地搞笑，虽然是用来恶心对手用，但这个奇怪的角色竟然也意外地获得了玩家们的喜爱。

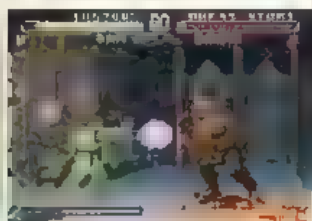
Capcom 这招算是成功恶心到了 SNK，SNK 这边厢憋了两年，才弄出一个发型和隆很像的笨蛋高中生矢吹真吾。但这次恶心很失败，因为隆作为《街头霸王 II》的主角，那种脑袋上绑条白布的那种发型可以说是仿者无数，而更关键的，真吾又被设定成草薙京的弟子，加上早年草薙京也是脑袋绑白布，

结果反倒成了恶心自己人。

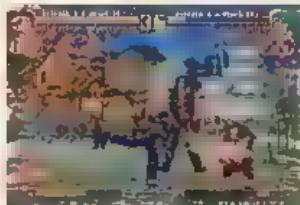
不过互相恶心也是一种有趣的互动。结果到 1999 年，两家竟然放弃对立开始合作，各自推出《SNK VS Capcom》和《Capcom VS SNK》起来，对很多 2D 格斗游戏爱好者来说，这种梦幻般的对决都是没想到的奇迹。



▲《94 格斗之王》，卢卡尔和他收集的有着眼熟的被做成雕像的格斗家。



▲融合了坂崎良和罗伯特征的火引弹，看着非常牛逼实则非常逗比。



▲ SNK 的回击，然而真吾并没能恶心到 Capcom，反倒自黑了草薙京。



▲早年被恶搞的 Capcom，在后来的《Capcom VS SNK》中，特意在古烈对决卢卡尔时，安排了古烈把自己雕像一钩两断的怨念剧情。

《生化危机》独占传说

Capcom 是非常擅长打造新门游戏的厂商，《洛克人》、《街头霸王》、《生化危机》、《鬼泣》、《战国 Basara》、《怪物猎人》……无论什么时代，我们都会看到 Capcom 热门游戏的身影。而《生化危机》，无疑是其中最精品迭出但也槽点频出的系列，而这其中最大的槽点，便是其曾经的独占传说。

话说当《生化危机》出到 3 代时，正赶上了世嘉那边主机换代，于是以既不放弃

已有市场、又要在主机上跑马占地为目标，Capcom 为 DC 开发了独占游戏《代号维罗妮卡》，没想到 DC 的表现糟糕得出乎意料，而 Capcom 很快收回独占的话，加个“完全版”的名头移植到了 PS2 上，可谓是 Capcom 初次尝到了收回独占的甜头。

按理说既然已经在独占上吃过瘪了，Capcom 以后就该慎言独占，可到开发《生化危机 4》时，独占宣言又来了。2001 年 TGS，制作人三上真司公开宣布 PS2 版《生 4》因为 PS2 显存不足终止开发，以后系列正统新作将都在 NGC 上。可想而知当时索尼会怎样的一脸黑线，但 Capcom 在 PS2 上游戏众多，而彼时又早已不是游戏厂商巴结硬件厂商的时代，因此索尼再不满也只能咽下了这口恶气。

结果 NGC 再次重演了当初 DC 的一幕：先是原本从 N64 移到 NGC 的《生化 0》销量远不达预期，当 Capcom 高层找到三上真司是否谨慎坚持独占时，三上真司发表



▲《生化》之父三上真司，因《生化 4》独占而最终离开了 Capcom。

了其著名的砍头誓言：《生化4》如果移植PS2，就把我的脑袋砍下来！结果Capcom高层并没有要三上真司的项上人头，而是在商量不成之后直接把《生化4》给移植到了PS2上，而三上真司，则由于此前决策的失误和此次独占的被迫食言，也离开了Capcom。

从此以后，Capcom 再不提独占，因此

当3DS平台的《启示录》移植到PS3后，面对非议，Capcom完全不在乎：我有说独占么？然而《生化危机》在没有了三上真司之后，却与其原本的恐怖氛围渐行渐远，5代开始，已然全面成为了爽快型打枪游戏了。尽管“《启示录》系列”给恐怖类型挣回了一些分数，但6代还是又回归了爽快路线。



关于SNK，我们此前不止一次提过，除了前边说Capcom时候说的两家社长在IREM时的历史积怨，也有以前专题说过在NGP和NGPC的广告宣传中对任天堂的冷嘲热讽，以及收回Takara的SNK格斗游戏掌机移植版权等，这些都是SNK的黑历史，而这里要说的则是从SNK到SNK playmore的事。

金龟脱壳的重生

说起来，SNK和Capcom能从互挖墙角、互相恶心到走向合作，一个重要原因是Capcom的重心早已转移到家用机上去了，而SNK依旧执着于街机格斗游戏，以至于当Capcom凭借《生化危机》等在家用机市场混得顺风顺水时，SNK的家用机路线一直是街机格斗游戏移植再移植。而且SNK一直有自己当硬件厂商的野心，当NEO·GEO那一系列家用机乏人问津、而授

权给Takara的掌机版格斗系列却在GB取得不错的成绩后，SNK便计划推出掌机，也就是这部分开头我们说的NGP和NGPC。但彼时2D格斗游戏大潮已经过去，而玩家亦很少会因为几款格斗游戏而专门掏钱买游戏机，尤其是缩水Q版的NGP版，因此掌机遭遇了失败。而就在掌机失败的同时，街机上由于2D格斗游戏热潮退去以及3D FTG领域的尝试失败，SNK也陷入了财务危机。



韩国公司EOLITH获得授权后开发的《格斗之王2011》。

2001年底，SNK以出让51%股权的代价，获得了柏青哥公司ARUZE的注资。不过SNK并没有像其他游戏公司那样老老实实被并购，而是暗在韩国成立小公司，然后又说服ARUZE投资该公司。ARUZE是专做柏青哥的，对电子游戏并不懂，因此便完全听SNK的，于是SNK旗下的肖像权、商标权以及

NEO·GEO 相关的一系列版权都被转移到秘密成立的韩国小公司去。在搬空 SNK 之后，SNK 向法院的重生申请便自然而然被驳回，于是只能宣告破产。ARUZE 不仅花重金买来一个空壳，还因为 SNK 的破产而被转嫁了数百亿日元的债务。

SNK 这面则在韩国继续运作，那家掌握 SNK 各种版权的小公司通过在韩国出让游戏《格斗之王 2001》和《2002》的版权给韩国公司 EOLITH 获得了启动资金，终于成立 Playmore 并再度回归日本，此时不仅将破产时卖出的大楼、游乐园等悉数购回，连大量原 SNK 的员工也被召回，至 2003 年 Playmore 重新更名为 SNK playmore，SNK 终于完成了重生。

但笔者之所以用“金龟脱壳”而非“金蝉脱壳”来形容 SNK 的此次重生，就是因为这个看似聪明的伎俩其实恰恰毁了原本名声大噪的 SNK，一方面，在版权转移运作中，旗下大作版权系数出让给韩国公司后被粗制滥造，成为了这些游戏系列中的黑历史；另一方面诸如森气楼等优秀人员并未能召回，高级人才的损失更是金钱无法衡量。此次重生，SNK 无疑丧失了两个最重要的黄金要素。而且即便重生后至今，SNK 依旧面临着破产前的大问题：游戏业务单一。即便在 2D FTG 领域，面对慢工出细活的老对手《街头霸王》，以及后起之秀《罪恶工具》、《苍翼默示录》等，SNK 也早已没了往日的自信和霸气。



来说欧美厂商了，EA（艺电）、动视和育碧是东方玩家非常熟悉的三个欧美厂商，其中动视是以雷霆品牌闻名，其著名大事件 2010 年 IW 工作室出走，以及育碧近些年来在《刺客信条》上的 BUG，都因为太近不足以成史所以未收录进本文，但 EA 却完全符合条件，不过因为 EA 的很多黑历史前后关联，不好分段，所以便将其中一大部分放在一起一并奉上了

黑历史量产者

EA 是一个高产的公司，而且一直不乏让人赞不绝口的精品和饱受诟病的次品，所以和 Capcom 一样，EA 也是让欧美游戏爱好者又爱又恨、一边骂一边掏钱买游戏的公司。而且即便是精品系列，保不准在下一作也成了次品，而这背后往往隐藏着更深的人事变动，便是 EA 最大的黑历史所在。

比如 EA 早年第一个收购改组、打造了《极品飞车》的品牌的 EA 加拿大工作室分部，由于加盟的黑盒子工作室打造的《地下狂飙 2》获得了空前反响，因此 EA 总部出面做主，将黑盒子和《极品飞车》从加拿大工作室独立出来，成立专门打造《极品飞车》的工作室。于是，原本背靠加拿大分部强大背景的黑盒子不得不独自面对这个世界级的殿堂品牌，很快便感到力不从心了，但黑盒子并不打算

辜负总部的期望，再加上品牌效应之下出了游戏就热销，因此黑盒子的开发众便都如牛马般夜以继日地应付着“《极品飞车》系列”密集的开发进度，结果素质一代不如一代，在砸招牌的《极品飞车 12》推出后，黑盒子工作室被 EA 关闭，人员又遣返回了加拿大分部。虽然其后“《极品飞车》系列”依旧以每年一作甚至两作的速度在推陈出



▲密集的开发进度之下，终于诞生了恶评如潮的《极品飞车 12》，除了砸了系列一直以来的金字招牌，黑盒子工作室也遭到解散。

新，但却没有了此前出手即是精品的自信和风范，更使得黑盒子这个声名显赫一时的工作室成为了历史。

除了《极品飞车》，诞生于 80 年代的早期著名 RPG 经典“《创世纪》系列”，在被 EA 相中后，便也连同其开发工作室 Origin Systems 被一并收购，成为了 EA 旗下的又一大殿堂级游戏。经历了七、八两作的热销以及网络版的火爆运营后，EA 为其网络运营的吸金模式所吸引，指示 Origin 将九代完全打造成网游。在九代惨淡经营之后，EA 总部停掉了该工作室所有其他的开发项目，以此来让 Origin 全力打造同样全面网游化的《创世纪 10》，这让一直习惯了释放个人创意思想的《创世纪》制作人理查·盖瑞特极大不满，EA 对于工作室的不满诉求处理则简单强硬：将理查德和所有不满的 Origin 工作室员工全部解雇，有一个走一个，有十个走十个，绝不挽留。结果便是：在游戏界影响深远的“《创世纪》系列”也成为了历史。

此外还有牛蛙公司和“游戏上帝”彼得·

Maxis 的“《模拟》系列”、掌握着《命令与征服》等金字招牌的 Westwood、Visceral Games 和《死亡空间》……对于这些会做游戏但不擅长经营的公司和工作室，EA 一律以雄厚的财力来将其收购，但收购后却因为种种原因导致销量大不如前，于是制作组被解散，然后继续收购新的工作室继续重复以上的事情……

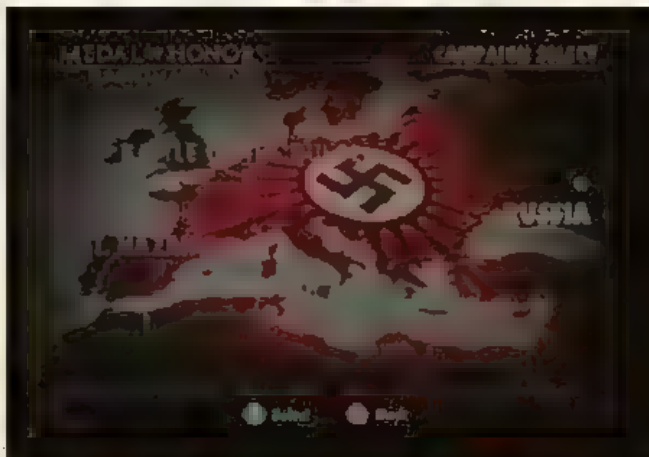
而在坑知名工作室上以外，在体育游戏上，EA 长期以来以高价来获得各大赛事项目独家授权的垄断做法也引起了业界的极大不满，被认为是扼杀了竞争空间。而强制购买 DLC 以及傲慢强硬的态度等也积累了大量的不满。最终在 2012 年，美国 The Consumerist 举办的一年一度的全美最差公司评选中，量产黑历史的 EA 以 25 万票的高票数，被评为年度全美最差公司榜首，也成为获得此榜冠军的首家游戏公司。虽然其中不乏竞争对手的暗地报复，但这 25 万的差评，应该也能让一直量产黑历史的 EA 感到警醒。

在德国被叫停的《荣誉勋章》

把日历翻回 1999 年，在 EA 还没累积出今天这么多黑历史的时候，其旗下的工作室 Infinity Ward 开发了二战题材游戏《荣誉勋章》，其二战背景和电影效果都让玩家在这款 FPS 中获得极大的代入感，而后便保持每年一作的效率推陈出新，之后还以现代背景推出新作。

然而这种欧美玩家喜闻乐见的游戏类型，在德国却遭遇了意外。在深入地研究了游戏之后，德国政府于 2000 年叫停了这款游戏，撤下了该作所有的广告——这倒不是因为游戏中二战的敌对方是德军，而是因为游戏中充斥着卐字纳粹符号。这便触犯了德国的法律，在二战期间被纳粹破坏的德国在战后重建中，以严格到敏感的态度来立法反对纳粹，有关举手礼、卐字这些都被明令禁止，像纳粹卐字符号，除了用于历史参考资料外，严禁以任何形式出现。结果《荣誉勋章》便躺着中了枪，本来这种二战题材可以说是反纳粹的，可却因此触犯了德国的反

纳粹相关法律，最终，EA 也只好认账妥协——对比 2010 年，因在现代题材《荣誉勋章》中扮演塔利班组织成员射杀反恐军人的设定，而在西方国家的政界军界引发抗议大潮时 EA 所表现出的强硬，当年 EA 面对德国政府禁令甚至没有任何辩解便客气地妥协，这事儿本身也算是黑历史了。



▲来自《荣誉勋章 血战欧洲》的画面，二战题材的游戏自然少不了纳粹标志。



来说游戏系列中的黑历史了，主要是那些比较对不起殿堂级地位的某些素质比较抱歉的作品，以及知名作品起家时的背后故事。事实上这部分写起来其实比厂商部分要难得多，毕竟厂商的黑历史是现实存在的，而游戏的体验却往往是因人而异，所以这里往往是一些公认度比较高的黑历史作品，而各位如果觉得有异议，也请多担待。而一些同样不是很久前在其他专题中提到的黑历史（如208辑FC专题中说到的《超级马里奥兄弟》的初衷是宫本茂自觉创意枯竭时倾注全部想法的谢幕之作）便不再占用版面，有些以往专题中一笔带过的则会在这一期为大家展开来说，当然也有那些我们第一次提到的黑历史……

ET 外星人

第一次游戏大潮的终结者

《ET 外星人》，作为电影是一部经典，然而作为游戏，却足以以为后世敲响警钟，因为《ET 外星人》正是80年代初美国游戏业大萧条、也就是雅达利崩溃的导火索。游戏的黑历史以本作为起点，实在是再合适不过了。而2014年4月的Atari 2600《ET 外星人》卡带坟场挖掘活动，更是将30年前的那次大萧条从尘封的历史中被挖掘出来。

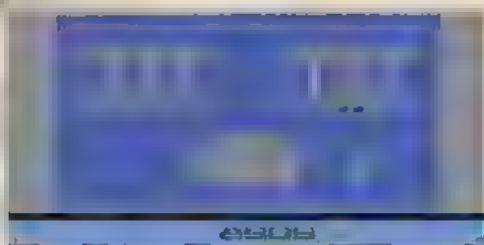
我们来看游戏，要特别说明的是，Atari 2600是第二世代主机，和FC为代表的第三世主机差了一个整整一个世代，即便利用4级灰度构成画面的黑白GB也完全不

具可比性，但《ET 外星人》的音画表现在同时代的游戏里亦是非常差劲的，能与之相比的只有雅达利获得授权后移植的《吃豆人》——事实上，恰恰是这部堪称“《吃豆人》系列”污点的黑历史之作的大卖，使得雅达利有了“游戏只要有响亮的招牌即便做得再差劲也能狂卖”的错觉。

然后是场景设计，在雅达利的母公司时代华纳从环球影业那花2500万美元（那可是1983年的2500万美元）买来版权后，希望是做成一个以热门电影为题材的正在大卖的《吃豆人》式游戏，然而曾成功改编过《夺



▲ 2014年4月《ET 外星人》坟场挖掘现场，挖出的游戏、主机和电视插电接上后在被埋了30年竟然还能运行，堪称奇迹。而30年前，玩家们面对此游戏的愤怒，是图中这些出于好奇而试玩的玩家们难以体会到的。



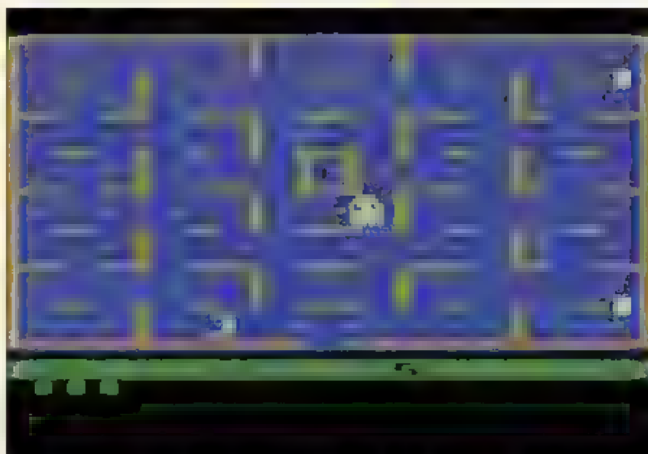
▲在各个版面移动并躲避侦探，单单看图的话，应该很少有人能把图中那怪物和 ET 外星人联系起来。

▲系统设置的最坑之处：部件随机分布。

宝奇兵》的制作人霍华德·斯科特·华沙则融入了自己的创意：ET 外星人在各个版面躲避 CIA 侦探的同时，还要在地坑中寻找散落的部件，当收集齐部件后便可以召唤飞船——从早期游戏的角度来说，《ET 外星人》的设定还是相当饱满的，可以说在早期有限的游戏框架内，极大地和电影互动起来。可现实是：华纳为了赶圣诞商战的档期，只给了华沙 5 周时间，结果创意败给了进度，原本非常核心的寻找部件，由于缺乏时间去详细设计，而被敷衍地制成了随机出现。这就使得玩家完全靠运气过关了。

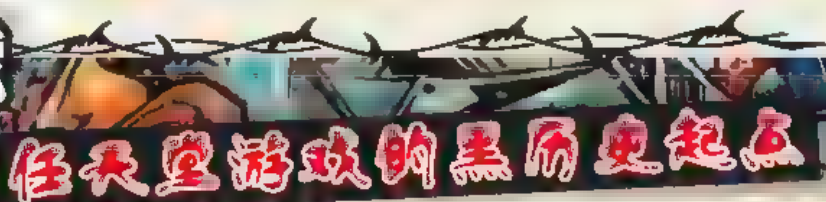
打着热门旗号的宣传，糟糕的音乐画面表现以及极度敷衍的随机部件设定，终于让玩家们积压已久的愤怒爆发——其实把大萧条的责任算在《ET 外星人》头上还是很冤的，因为此前玩家们已经一直在接二连三地被粗制滥造之作欺骗着，那些

用有限的像素来夸张表现裸体男女性特征的色情游戏更是招致了来自社会各界的非议。与其说《ET 外星人》是当年大萧条的导火索，不如说是压垮玩家忍耐底线的最后一根稻草。



▲雅达利移植的 Atari 2600 版《吃豆人》，无音乐、无上下朝向，游戏品质低劣但却因为街机版火爆而热卖，再度欺骗玩家的同时也误导雅达利自信地推出了同样低劣的《ET 外星人》——因为和黑点和《ET 外星人》相仿，这里也就顺带提下就不专门说了。

雷达大作战



我们之前在 FC 的 30 周年专题中，提到了任天堂游戏的爆发点，便是《大金刚》，而《大金刚》的诞生，则是因为之前一款名



▲素质还不错但生不逢时的《雷达大作战》，以悲壮的牺牲启动了任天堂的辉煌。

为《雷达大作战》的游戏卖不动，而为了消化库存，才临时启用了美工出身的宫本茂来做《大金刚》，结果一发不可收拾……而《雷达大作战》，便成为了给宫本茂和《大金刚》垫脚

的黑历史。这里，我们就来看看这任天堂早期跟风《太空侵略者》的游戏到底有多差劲，而具有如此传奇的地位。

左图便是该游戏的实际画面，大家感觉如何？真相是：其实还好。如果把自己带入回 30 多年前的时代，以当时的眼光来看这款由上村雅之领衔第二开发部开发的这款仿《太空侵略者》的游戏，会发现其并非是简单的跟风之作，游戏用画面的缩放来展现敌人由远及近的压迫感，并以异空间似的网格来避免背景一团黑，还采用了《小蜜蜂》似的敌人主动来袭的设定，音效也够丰富……然而别忘了，当时《太空侵略者》已经在

全世界火了两年，而此时无论任天堂在这类游戏上面增加怎样的亮点，玩家也早已审美疲劳了。因此在运往美国后，出现大量街机滞销便也不足为奇了。

尽管从游戏的素质看，《雷达大作战》

的败走麦城有点生不逢时的无奈和委屈，但也恰恰是《雷达大作战》的不成功，才引出了《大金刚》、宫本茂以及后来任天堂在游戏市场一系列的大动作。从这点来说，《雷达大作战》也算是死得其所了。

马里奥特别篇

和 Hudson 一起创造黑历史

如果对游戏历史有些了解的话，大概便会知道 Hudson 在游戏上的前瞻眼光以及对游戏品质超越阵容的执着：最早站出来抗议并以推出新主机 PCE 来反抗任天堂的霸王条款，最早提出游戏 CD 媒体概念，最早将家用机掌机化……虽然是最早站出来跟任天堂叫板的厂商，但 Hudson 始终和任天堂维持着微妙的关系，即使有自家主机，在任天堂主机上的开发制作也照样不遗余力；即便在任天堂众叛亲离的时代，Hudson 也接手了《马里奥聚会》并将之打造成了千万级销量。而在早先合作的 1984 年到 1986 年，Hudson 甚至拿到了任天堂的金字招牌“《马里奥》系列”在 PC-8801 上的开发权，以此作为在电脑领域的试水。

拿到授权后，Hudson 便将此系列命名为“特别版”，开始在 PC-8801 上进行开发，共有三作，分别是《马里奥兄弟特别版》、《吊球马里奥兄弟》和《超级马里奥兄弟特别版》。

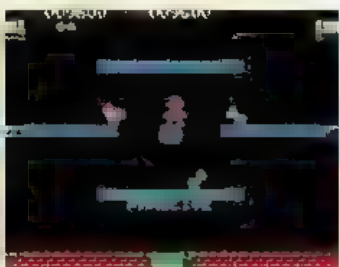
第一作以《马里奥兄弟》为蓝本移植，在保持马里奥兄弟和乌龟这些特色基础上，增加了螃蟹怪物、传送带等新要素，动作也算流畅，4 关一个循环，循环之后难度增加。平心而论，最开始的 4 关还是很不错的，但随着一个循环后的难度提升，其难度把握便失控起来，各种不合理的设定，让这部作品仅获得了将合格的评价。

如果说第一作本质上还算是在本本分分地移植，那么第二作《吊球马里奥兄弟》便展现了 Hudson 自己对游戏内容的探索，最大变化就是给马里奥加了一个练拳击的吊球，可以通过抛出吊球砸晕怪物，而且砸过之后还能捡起来。虽然想法不错，但却让游戏从原本的技术型解谜闯关变成了面对面和怪物战斗，这其实也没什么，关键是这款游戏的闪烁现象频繁而严重，显然，这款游戏甚至没有经过最基本的测试，便直接发售了，于是一个原本加入了 Hudson 不错想法的游戏，最终招致骂声一片。

而后便是以大热的《超级马里奥兄弟》为蓝本移植的《超级马里奥兄弟特别版》了，如果从图上看，你顶多会觉得仅仅颜色单调且角色透明没做好，而实际玩的时候，除了背景音乐跑调以及手感糟糕外，最让人无法忍受的，是 Hudson 将原本横版卷轴的《超级马里奥兄弟》硬生生地给做成了固定版面的拼接：从版面的左边走到右边，背景都不会移动；而继续往右走，画面便切换进入下一个版面。这次的拙劣移植让玩家彻底没了耐心，已经在家用机上获得空前成功的任天堂也无需再去电脑平台试水留后路，而与 Hudson 的第一次品牌合作，便也结束了。而这次合作的三个游戏，无论给严谨的任天堂，还是精益求精的 Hudson，以及金字



▲ 看着还算原汁原味《马里奥兄弟特别版》。



▲ 增加了吊球砸怪物设定的《吊球马里奥兄弟》。



▲ 伪横版卷轴的《超级马里奥兄弟特别版》，特别附加物是 Hudson 的厂商标志，作用是……加 800 分。

招牌“马里奥”，都留下了一个共同的黑历史……

沙加3 时空的霸者

靠经验值升级的《沙加》

接着前面厂商篇，这里来讲讲 Square 的游戏黑历史三部曲。话说 Square 在被横井军平眷顾后以《中山美穗的心跳高校》的 50 万销量的作品再度振作起来后没多久，因为游戏普遍不被市场看好，使得坂口博信等制作人心灰意冷，甚至产生了改行的念头，而在改行前，他打算做出一款属于自己的游戏，以《最终幻想》这个饱含对梦想追求和现实无奈的名字，来纪念自己的这段追梦岁月。坂口博信此举获得了社长和同事们的认可，大家也都参与到这个很可能是 Square 解散前最后一次合作的态度，完成了这个倾注梦想之作。结果原本打算谢幕的《最终幻想》，就此竟然成为日本游戏界的又一个殿堂级的优秀 RPG，甚至一度拥有左右业界的举足轻重地位。

在坂口博信这个为自己转行前祭奠曾经的游戏梦想而悲壮地开发《最终幻想》时，河津秋敏也是为其感染而参与制作的同事之一。而在《FF II》的制作中，河津秋敏更成为了主要制作人，虽然有了仅次于坂口博信的地位，但在合作中，却越发感到自己的理念和坂口博信有不少背道而驰之处，因此当 GB 发售后当需要一名制作人为 GB 开发游戏时，河津秋敏主动请缨：以中国的五行四象构筑起虚拟世界，更以极其认真的态度来对 GB 机能进行摸索，最终在只有黑白的小画面上，制作出了画面精美、内容宏大的 RPG，这便是《魔界塔士 沙加》。这款“携带的 RPG”在游戏史上的意义重大到难以用语言形容，后来同样诞生于 GB 的怪物软件《口袋妖怪》的制作人田尻智便是受该款掌机 RPG 所影响。该作成为 Square 首款突破

百万销量的游戏，而河津秋敏也成为了“《沙加》系列”的制作人，将《沙加》打造成了 Square 的又一大金字招牌。次年的第二作《沙加 2 秘宝传说》的世界观更加宏大，系统也更加完善，对系列更是影响深远，这一作之后，河津秋敏被任命为第二开发部的部长，带着团队开始面向 SFC 的《浪漫沙加》的开发。而 GB 平台的第三作，则交给了新人藤冈千寻。

藤冈千寻并非 FC 磁碟机时代的老牌制作人，而是 90 年代后加入到 Square 的，此次负责《沙加 3》的开发，自然是重任在肩。不过藤冈千寻并没有循着此前河津秋敏的设定继续下去，而是做出了各种大胆的尝试与改变，而且在画面上也继续探索，使得《沙加 3 时空的霸者》的画面照比前两作更上一层。游戏也获得了当时东西方媒体一致的好评，即便是在当时看起来已经过时的机能和画面上，这种游戏体验也是超乎想象的，而且穿越时空的设定也拿捏得恰到好处。但由于该作与此前世界观相距太大，也使得该作受到了不少恶评：包括“时空的霸者”的名字都被认为是哗众取宠；而传统的经验值升级模式更被原系列的支持者们看作是以泛大众化的设定取代特色。该作 66 万套的销量，也成为初代三部曲的最低作，GB 的“《沙加》系列”，就这样在褒贬不一中划上了不大圆满的句号。事实上，如果放下对系列之前系统设定传承的执着，会发现这同样是一款用心制作的优秀之作。但是对河津秋敏以及系列的 FANS 来说，另类的《沙加 3》无论如何都是系列的黑历史。

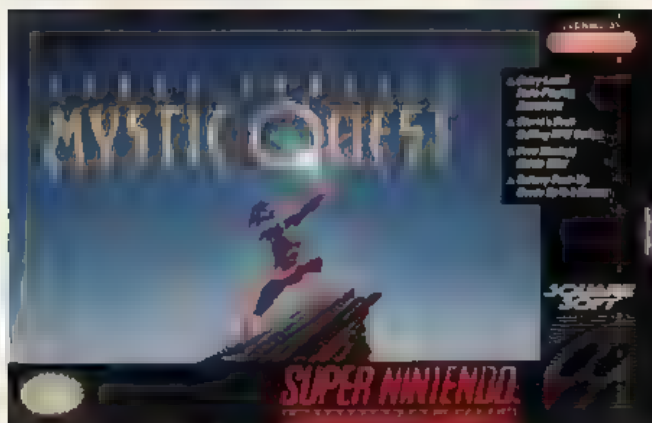


▲《沙加3》，画面更加漂亮，同时将战斗时的画面改为了上下对峙。但因为改为大众化的经验值系统而被原系列 FANS 视为黑历史。

▲河津秋敏打造的具有划时代意义的首部掌机大制作 RPG·《魔界塔士 沙加》。

最终幻想 神秘历险

不成功的美国推广计划



▲《最终幻想 神秘历险》的封面。

《最终幻想》的成功让 Square 晋身于一线厂商之列，而和老老实实经营日本本土的 Enix 不同，Square 的人们更有着把《最终幻想》推广向全世界的宏伟理想，虽然已经打开了局面有了不错的成绩，但 Square 坚信，如果做一些更对应美国年轻人口味的改变，将会令《最终幻想》在美国的市场扩得更大。于是，旨在打造吸引美国轻度玩家甚至非玩家的《最终幻想》北美特制版的开发便提上了议程。当时由于进入了 SFC 时代，因此坂口博信带领的团队是无论如何抽不开身的，于是这个任务就再次交给藤冈千寻的大阪开发部团队。

虽然此前藤冈千寻因为《沙加3》而颇受争议，但毕竟还有可抽调人手，于是便被选中。虽然这次点将有些实在没人才轮到自己的感觉，但藤冈千寻还是非常认真地思考该如何吸引美国玩家。藤冈千寻认为：首先

名字上要有美国本土特色，日本名字肯定没代入感，杰克汤姆玛丽这类英语课本里的大众名字也太路人化，于是他给主角命名为本杰明——这个和美国著名的政治家富兰克林相同的名字，此外戴维斯、李斯特等也都是欧美范儿十足的名字。而在系统上，藤冈千寻认为既然面向轻度玩家，那就把一些不必要的步骤省去，比如得到强力武器和防具后自动更换。而战斗也需要把随机的踩地雷式改为地图可见型遇敌。如果玩家懒得打了，还可以选择自动战斗……总之，藤冈千寻是的确用心去思考如何让玩家去简化操作的，虽然不至于像当下国内游戏的外挂式全自动操作，但对当时的游戏来说，这已经是极大的自由操作了。

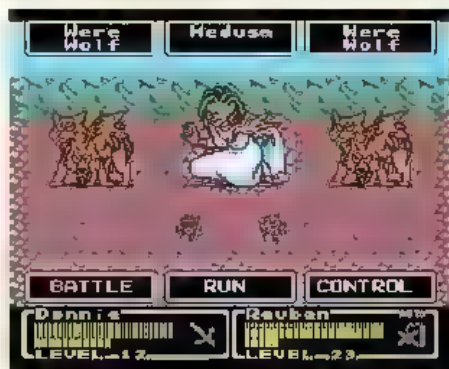
然而美国的轻度玩家们并不买账，重要原因就是这种简易系统造成了玩家的可参与度大幅下降，而可控的部分又重复率相当高。游戏的角色培养部分偏偏又很薄弱，使得玩家在缺乏参与度的同时又缺乏成就感，获得了媒体“勉强合格”的评价，不仅没能实现开拓轻度玩家群体的目的，甚至还影响了正统作品在美国的人气。这也成为“《最终幻想》系列”早期难得一见的失败之作。

现在回头看，藤冈千寻显然只是用自己对美国年轻人的想当然理解而推出针对策略，但事实并非如此，这个提案如果让真正去过美国的坂口博信等人帮把把关，也不会出现这种结果了……如果说此前的《沙加3》还算毁誉参半，那么这次《最终幻想 神秘历险》的

北美扩大玩家群体的任务便是彻底失败了，接连创造出两个黑历史的藤冈千寻的事业陷入了低谷，



▲地图画面，可以做跳跃和使用工具等动作。



▲战斗画面布局一改系列的左右对峙，而是和之前大阪开发部的《沙加3》一样采用上下对峙。

直到后来 Square 和任天堂合作《超级马里奥 RPG》，才真正得以完全释放其才华，然而刚刚与任天堂有了良好合作，迎来的却是 Square 与任天堂的交恶，之后藤冈千寻便离开 Square，经过短暂的便利店经营之后，

2000 年便和一群原 Square 的人员共同成立阿尔法梦幻工作室，重抄游戏本行，继续与任天堂进行外包游戏的合作，其作品便包括《马里奥与路易 RPG2》。

圣剑传说

以《最终幻想外传》之名

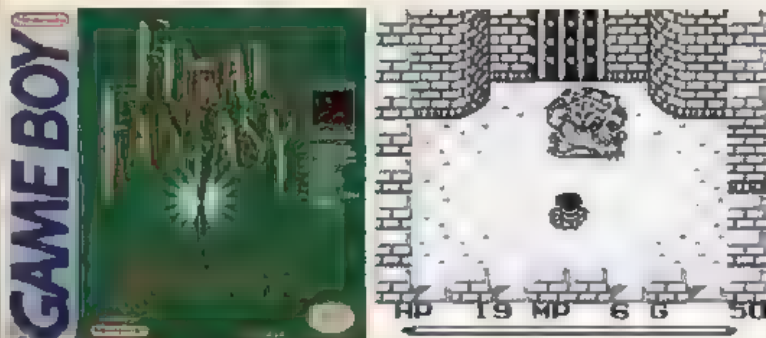
相比《最终幻想》和《沙加》，《圣剑传说》这个 Square 的早期三大系列之一乍一看是没什么黑历史的，但若究其根源，会发现其诞生本身就带着黑历史的意味……

关于《圣剑传说》，还要回到 Square 带着 DOG 联盟的小兄弟们在 FC 磁碟机上满怀激情地打拼之时，当时 Square 公布了一个令世人刮目相看的游戏：《圣剑传说》（Emergence of Excalibur），商标于 1986 年申请下来，青木和彦作为项目负责人，以玛娜之树、玛娜之剑为世界观基础，力图打造一款如同热卖的《塞尔达传说》那样的 A·RPG。而真正让其震惊世人的，则是其 5 张磁盘的大容量。结果和 Square 的制作人们此前各种豪言壮语的大目标一样，面

对 FC 磁碟机市场急剧萎缩、经费不足等现实，《圣剑传说》也停止了开发。好在由于《最终幻想》的成功，Square 走出困境。而在《最终幻想》的第三代作品发售后，寻求打造新品牌的 Square 在筹划 A·RPG《格玛骑士》时，忽然想到当年曾经申请了“圣剑传说”的商标，这才将“圣剑传说”重新启用。

尽管此时 Square 已经是很成功的厂商，但对于这个被雪藏 4 年之久的作品究竟能怎样，连制作人石井浩一也无法猜测。保守起见，干脆打着《最终幻想》的旗号去宣传，除了在游戏中加入了陆行鸟这类《最终幻想》的招牌吉祥物，更以“最终幻想外传”作为副标题，而美版直接就命名为《Final Fantasy Adventure》。

其实不光是《圣剑传说》，即便是《沙加》，其美版还是用了“Final Fantasy Legend”的名字，还好，和《沙加》一样，《圣剑传说》的素质也相当高，没有为“最终幻想”的牌子抹黑，在之后的续作中，“最终幻想”这个名字终于从标题中去掉了，成为了 Square 下的又一大人气系列。



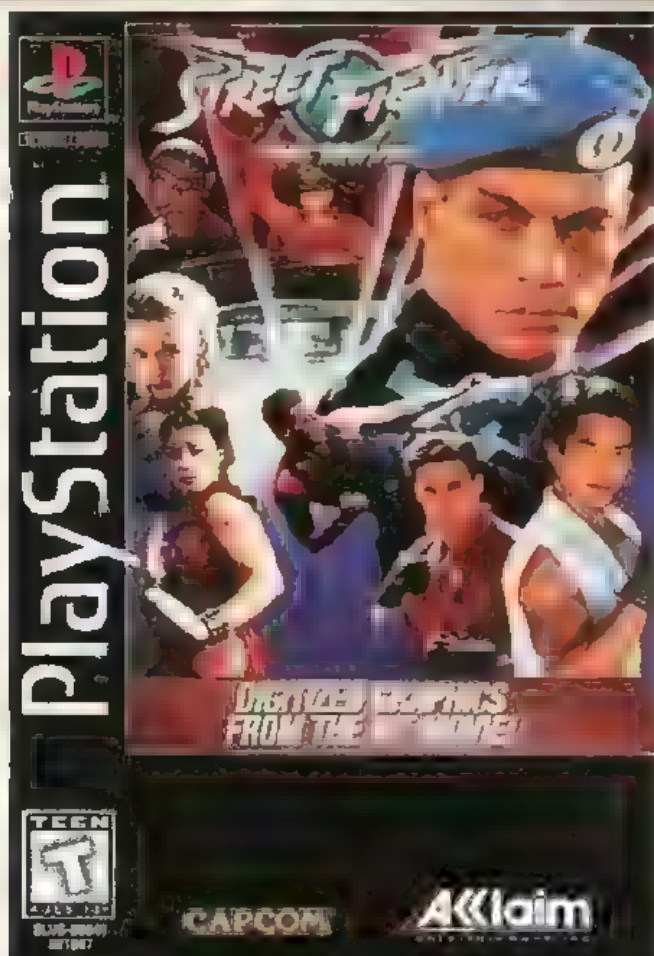
▲初代《圣剑传说》的美版封面。

街头霸王电影版

真人格斗格斗的失败尝试

1994 年，Capcom 首次将《街头霸王》电影化，影片由尚格云顿主演，以《超级街头霸王 II》为蓝本，虽然没能再现游戏中一招一式的生猛，但也别有一番风味，更关键的是，这些真人形象，也为《街头霸

王》的游戏提供了全新的素材。当然，这个点子不是 Capcom 想的，而是美国一家做老虎机、赌博机等电子厂商 Incredible Technologies，去 Capcom 那要来了授权并开发制作。



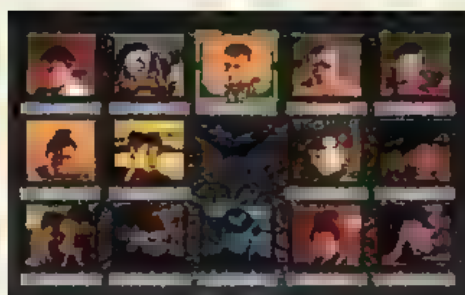
▲除了街机，该作还出了 PS 和 SS 版，图为 PS 美版封面，直接用的电影原版海报。

真人扮演游戏在当时是非常新鲜的事物，由美国公司 Midway 出品的《致命格斗》（俗称《真人快打》），以实拍的人物和血

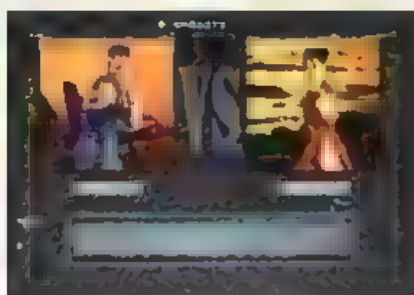
腥的终结技，又恰好赶上 2D 对战游戏热潮，而成为了大潮中一个另类的作品。而《街头霸王电影版》公布后，则被普遍认为是融合了《街霸》与《致命格斗》两大人气系列的划时代之作。

事实证明，玩家太天真了——首先，《真人快打》非常吸引眼球的终结技系统，在 Capcom 那就通不过，把自家人气角色用各种残忍方法杀死的设定，不是哪个厂商都能接受的。而且流畅度是真人实拍格斗游戏的大瓶颈，以 Midway 的技术做出的《真人快打》都一直被帧数不足的问题的困扰，那么完全没有格斗游戏开发经验、甚至游戏开发经验都很匮乏的 Incredible Technologies 所做出来的，更是融合了操作别扭、动作生硬等各种问题。而且游戏的动作处理和打斗感极差，加上招式各种奇怪的 POSE 和动作，使游戏玩起来想当没劲。基本上是属于放进街机厅会很吸引眼球、但玩上一局就不想再碰的那种。

尽管不是 Capcom 本社制作，但毕竟也是 Capcom 授权的《街头霸王》，尽管此后系列 3D 化尝试《街头霸王 EX》也颇有黑历史风范，但跟《街头霸王 电影版》比，绝对是小巫见大巫了。



▲选人画面。



▲战斗开始前，角色都为动态出演，起码到这里来看，游戏还是很不错的。



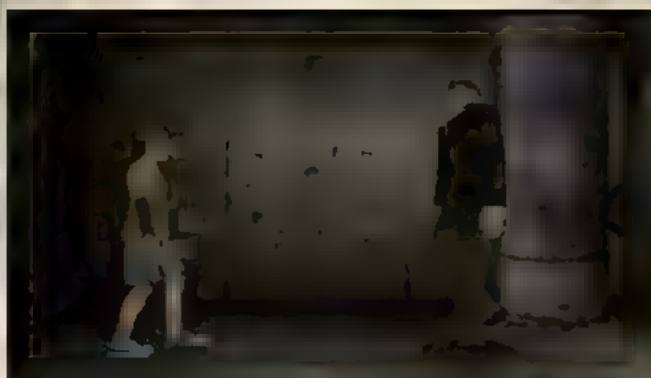
▲实际游戏画面，古烈 VS 豪鬼，背景为电影中场景，豪鬼则为电影中并未登场角色。



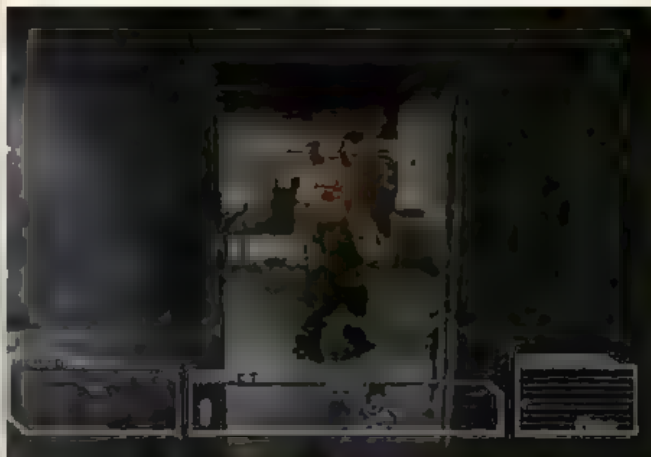
在厂商篇中，我们曾专门说过《生化危机》的独占传说，而这里，则说游戏自身的黑历史。

首先是《枪下游魂》，原本 Capcom 作为第三方厂商就是希望和各家厂商搞好关系，比如这边承诺世嘉给 DC 独占《代号维

罗妮卡》，那边就答应给 PS 直接对应光枪的《枪下游魂》——操纵游戏中角色拿着枪去战斗，和自己拿着光枪在游戏中战斗，其代入感是完全不同的，因此 PS 玩家便不再去理什么《代号维罗妮卡》的独占，而是一心期待起《枪下游魂》来。结果呢，《枪下



▲《枪下游魂》的过场动画，PS时代的即时演算。



▲战斗画面，作为光枪游戏，准星和光枪不同步是个极为匪夷所思的设定。

《枪下游魂》带来一个完全无CG而靠即时演算来交代剧情的《生化》，这个时代我们大概可以说“即时演算做得好也不错啊”，但别忘了那是在PS平台——当然，再差的画面我们可以适应。游戏并没有像同期光枪游戏那样自动移动，而是《反恐》似的自动行走，可以前进后退，但也仅限于此，诸如跳射、甩枪等原作没有的操作这里自然也是没有的，游戏中走动时也是真实模拟来晃动的，虽然现在的《使命召唤》、《荣誉勋章》这些FPS都是这种设定，但当时给玩家们的感



▲《枪下游魂2》，虽然更正了诸如准星调整的问题，但整体表现仍然不佳。

觉并不好，随着总晃动加上视角的快速旋转，尤其让人不舒服。还有匪夷所思的设定就是，作为光枪游戏，该作的准星并非和光枪指向同步，还要特意调整位置……

虽然初代很糟糕，但因为这个概念实在是太吸引人，加上之前系列的正统作的素质又的确高，因此很多人都会买来看看到底是怎样，使得第一作《枪下游魂》在恶评中卖了50万，也激发了Capcom出续作的决心，于是2代也继续在玩家的一脸黑线和莫名的期待中来了。2代首先是对应街机，然后移植了PS2，机种进化总归是让人心存希望，但真玩的时候才会发现：进化真的一般般，画面远未达到PS2应有的表现，且视点继续晃，默认操作模式下的转身继续慢得无语，不过节奏还是比初代快了不少，但也仅限于此，家用机增加的两个模式则是一个太长，一个太无聊。

好在之后Capcom及时刹车，将3代改



▲GBC版的《生化危机》，战斗方式为按准划标上的射击点，支持面对复数敌人，按得正对还会一枪爆头。



成了《恐龙危机》，4代虽然又回归了打丧尸，但这次是高素质的回归，也终于避免系列整个黑历史化。

而Capcom还有一个执念，便是对掌机版《生化危机》的执着，作为掌机玩家笔者对此自然是很乐于见到，可问题是机能的不足是残酷的现实，GBA的几个FPS的满屏马赛克就是例证。而Capcom则在GBA已经上市的情况下选择了GBC……玩了的话，其实是能感觉到这款游戏的用心之处的，而战斗时切换为移动滑标对射击点也算有创意，而且还支持复数敌人，游戏各方面都能看出用心制作，然而毕竟《生化危机》毕竟原本是3D的……而此后的NDS版作为10周年

的纪念移植作素质尚可，类似一闪的设置更让玩家用小刀通关成为了可能，其后3DS的两作《佣兵》和《启示录》更是表现出色——然而说到这里还是引出了黑历史：当初PSP平台那个《生化危机》呢？



▲已然成为黑历史的PSP版《生化危机》。

口袋妖怪 红·绿

初代黑历史



▲铁甲暴龙。



▲铁甲暴龙在初代游戏中的形象。



▲《钻石·珍珠》那引起无数猜测的豪宅口袋妖怪雕像，也是铁甲暴龙。

作为怪物级系列《口袋妖怪》的开篇之作，《红·绿》至今仍为众多玩家津津乐道，因此越来越多的黑历史也都被挖掘出来。诸如隐藏的梦幻这类我们早就提过的、能用金手指开启与大木博士对战这种真假未定的，以及紫苑镇BGM吓死N多小孩这种纯粹扯

淡的，便都不收录其中，而是挑选一些以前没说过的。

在游戏制作中，第一个被设计出来的口袋妖怪是铁甲暴龙，这个后来也被增田顺一证实过，因此我们在初代、二代中，陆上类精灵的图标以及雕像就都是铁甲暴龙的形象，也就不足为奇了。甚至到四代，这个Q版铁甲暴龙的形象也还在使用，而替身本身其实也是按照铁甲暴龙来设计的玩偶——归根结底，还是在开发游戏时，Gamefreak在解决了第一个口袋妖怪形象设计后，便大量应用于游戏中的缘故。

而在代表吉祥物上，之所以皮卡丘能后来居上取代皮皮，是玩家投票的结果，官方当时还特意去研究为什么原本设定的吉祥物会落败？最终得出的结论是：粉色的皮皮过于女孩向，对于小男孩们来说这样粉粉软软的东西并不够有足够的吸引力，相反可爱胖乎乎、叫起来底气十足的皮卡丘的接受面更大。所以，皮卡丘取代皮皮的根本胜出原因，是皮卡丘的造型更加全性别向。



▲皮皮与皮卡丘。

使命召唤

来自《荣誉勋章》的拯救

不论你是否对打枪游戏有爱,《使命召唤》这个名字都应该会很熟悉,高素质带来的是每作动辄千万百万的惊人销量,而在这个系列的第一作最早在开发中时,却曾经一度被动视打算外包给别的工作室。

把时间调回到2003年,在FPS领域,二战是非常热门的题材,此前曾发行过id Software制作的《攻占德军总部》的动视,此次成立了临时小组,启动了名为《使命召唤》的计划,打算自家开发二战题材的FPS。结果到实际开发中才发现,开发难度比想象得要高很多,二战资料收集、如何与各种同类游戏差异化等一系列问题,都不是目前的临时小组能搞定的。无奈之下,动视决定把这个项目外包出去。

而就在这时,动视也从EA那完成了对制作《荣誉勋章》的IW工作室(Infinity Ward)的收购,但只收购来工作室,并未把《荣誉勋章》这个已经拥有相当市场和口碑现成二战题材FPS给一并买来。不过这不重要,重要的是做《荣誉勋章》的那些人来了!到了动视后,IW工作室的制作人们非常需要一款新作来向新东家证明其开发实力,这个时候,他们相中了在到处找外包的、同为二战FPS题材的《使命召唤》。动视当然知

道这个工作室开发二战FPS的实力,不仅当即应允,更将此前制作《攻占德军总部》的引擎加以改良强化后提供给IW,IW则回报以当初制作《荣誉勋章》的开发热情,并以《荣誉勋章》时收集整理二战战例资料,来为《使命召唤》设计流程,还加入比开发《荣誉勋章》时更加大胆的想法:如增加战争的残酷性,以电影处理的方式推进剧情等。而动视方面也一直关注着游戏的开发进程,对大多数想法提议都给予肯定和支持,一些暂时无法实现的如回掷手雷等设定则留作以后实现,对于诸如不加入驾驶战车的提案则直接提出反对,毕竟这是趋势……

总之,第一作《使命召唤》在IW努力和动视的关注下诞生了,虽然IW增加了大量变革以实现与《荣誉勋章》的差别化,但有些场景还是看得出《荣誉勋章》的影子,不过动视倒也没再苛求,毕竟把一个濒临荒废的项目做成这样已经很不错了,更关键的,是这一作获得了成功。之后动视开始尝试向其他平台移动,其中2004年的N-gage版更成为了系列与掌机平台的第一次结缘。

这次合作带来的,便是《使命召唤》这个响亮品牌的问世,接着便很快跻身于动视旗下第一大作。然而游戏热卖之后,两个负

责人却发现动视并未付给相应的分红,而4代以后改由和Treyarch交替开发自己辛苦打造的品牌更加令IW工作室不满。积怨终于在2010年爆发,动视指责IW参加EA的会议违反了合同,而IW则指责动视不兑现承诺的分红,结果以两个负责人Jason West和Vince Zampella被动视辞退为起点,IW近半数员工纷纷辞职加入到两个老上司新成立的公司中,这便是2010年业界著名的大地震。不过动视也已有准备,一方面通过高薪留住原工作室员工并着手进行重组,一方面也让更多的

工作室参与进《使命召唤》的制作,将这个系列继续的一线FPS地位延续下来。



▲由原《荣誉勋章》小组打造,动视提供了《攻占德军总部》强化引擎,《使命召唤》不仅起死复生,还迅速在同类中成为佼佼者。

真·三国无双 DS

一延再延中诞生的黑历史·NDS 篇

从某种意义上说,“《无双》系列”将一部完整游戏拆成正传和猛将传的做法本身就够“黑历史”,此外如敌大将从据点逃跑、被扔入据点无法脱出、本该行进到脱出目标的我方友军满地图乱跑就是不脱出等游戏 BUG,也都是洋洋洒洒的黑历史,而这里我们要说的,则是系列中的黑历史之作——《真·三国无双 DS》。

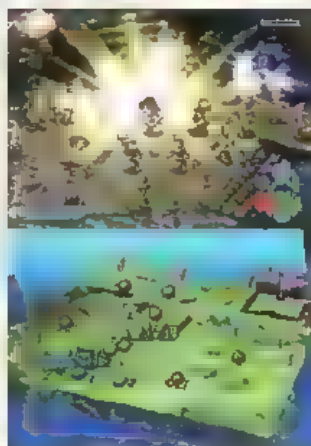
话说在 2004 年 NDS 和 PSP 公布以前,强调一骑当千的《无双》想要登陆掌机是难以想象的,好在两大主机的发售给了 Koei 一个在掌机平台尝试的机会,于是在 2004 年的 E3 上,两部主机展出时, Koei 为 PSP 和 NDS 各送上一款《真·三国无双》。其中的 PSP 版如约而至,而 NDS 版则始终如雾里观花,每次公布都依旧是那个完全看不出所以然的影像和标题图。等到了秋天,不光 PSP 的第二款《无双》——《激·战国无双》都公布了,连 GBA 上都有《真·三国无双》,虽然人少画面 2D,但却贵在设计独特而创意出色,于是在这年的任天堂秋季发布会上, Koei 也终于公布了 NDS 版《真·三国无双》的画面,从已公布的来看,画面风格继承了 GBA 的 2D 风格,系统则保留了大受好评的能力轮盘系统,上屏是依然 GBA Q 版风格但同屏人数明显增多,更难能可贵的,是下屏还是完整的四代的黄巾之战的地图——现在看可能没什么,但在当时,掌机的《无双》还都是走格子的,而这个完整的地图很可能意味着,这款 NDS 版的是完整的地图而非走格子……

然后,又进入了沉寂:2006 年、2006 年 E3、2006 年 TGS 及任天堂发布会……那以后甚至连早先那纯吊胃口的预告片都没了,就像一款压根就没公布过的游戏一般。



▲最早公布没有任何实质内容的预告片。

意外的是在 2007 年年初,这款游戏竟然忽然公布了大量消息!而后经过一次小延期后便



▲ 2005 秋季发布会公布的实机画面,让人浮想联翩。



▲实际游戏就是这样了。

于 4 月上市。尽管这一手玩家有些措手不及,但原先的期待并没有任何关系,起码和 2005 年秋季发布会公布的那款有完整地图的《真·三国无双 DS》没关系——继续走格子也就算了,起码用 GBA 版的造型做个 PSP《二度进化》那样的也行,可惜都没有,能选的角色只有三个,其他武将作为卡片放在地图上消极防卫,而无双武将们的技能也都各种匪夷所思的魔法系,别说跟正统的《无双》比,就是跟后来 3DS 上小厂的《三国志弹珠台》比都差了一大截,还有画面糟糕甚至动作拖慢等各种不足……因为这个和后来的《战国无双 KATANA》, Koei 没法不被玩家质疑对任天堂的诚意,其实后者充其量算是 Koei 没搞明白体感到底该怎么玩,但《真·三国无双 DS》的最终成品,那就简直是匪夷所思了,足以成为《真·三国无双》乃至整个“《无双》系列”的黑历史。

尽管如此,该作从公布到最终的变化却也影响深远,比如公布时被认为是通过触摸功能切换而实现多武将操作的功能,便在后来大受好评的《战国无双 编年史》得以实现;而正式版的原本继承自《激·战国无双》术符系统的妨碍技能,也在《编年史》中发展成为了战技系统,本作中安置卡片把守战略要地的设定,也都灵活地融入进四人制的“《编年史》系列”的战略要素中。某种方面来说,《真·三国无双 DS》虽然是系列不折不扣的黑历史,但在偏向战略性的《无双》游戏中,还是有一定的启发和承上启下意义的。

火爆狂飙 统治者

消失的车辆模式

《火爆狂飙》正如其名，是一款追求狂飙刺激感的赛车游戏，和中规中矩的《山脊赛车》、追求真实的《GT赛车》以及各种欢乐的《马里奥赛车》等皆有不同，没有任何讲究和规则，只有随意飙车的爽快，即使把别人的车撞翻撞烂也没关系，自己的车爆了同样没事，爽了就好！虽然看着挺负能量，但这毕竟是游戏，拯救世界除暴安良是种玩法，《横行霸道》中那般亦是种别样的乐趣。

而为了体现这种黑色幽默的暴力爽快感，EA 还特意为游戏准备了一个车祸模式——以车流量极大的路段为目标，驾车冲过去寻找最合适的地点，来造成最大规模的连锁车祸。由于这个模式简短精彩，因此和主模式一样大受好评。在 2005 年专门为 PSP 和 NDS 这两个掌机平台打造的《火爆狂飙 传奇》中，该模式短小精悍的游戏体验，与掌机随时随地游戏的定位异常相得益彰，其中 PSP 版大卖出了 80 万的销量，为 2005 年萎靡的 PSP 市场注入了强心剂；而 NDS 版虽然因为机能关系导致画面不尽人意，但也有 18 万的最终销量。

但是从 2007 年的《火爆狂飙 统治者》开始，车祸模式就不再出现了，无论是 PS2 版还是 PSP 版，都没有了车祸模式。有传言说是因为受到了 FBI 的施压，原因倒不是没规则乱飙车，而是这个车祸模式对于恐怖分



▲《火爆狂飙 冲撞》，没有了之前作品中的画面冲击，玩起来倒更像是强调恶趣味的小制作手游。

子来说，简直是个活教材，现实中真被恐怖分子学去，在车辆密集的路口来这么一撞再爆一下，那可比一般的人肉炸弹的破坏力大多了。

不过这个传言也始终只是停留在传言的阶段，FBI 自然是不会表态，而 EA 则称是制作组人手有限，正在全力制作《火爆狂飙 天堂》，所以就没了加上这个模式。然而在《天堂》中，这个短小但恶趣味十足的模式还是没出现。

直到 2011 年，在 PSN 和 Xbox LIVE 上配信的系列最新作《火爆狂飙 冲撞》以俯视角来专门演绎车祸模式，该模式才得以回归，并加上了对车祸周边商铺的破坏。尽管俯视角和取消飙车模式被玩家质疑为恶趣味小制作，但毕竟车祸模式还是回归了，只是玩起来很难有传统 3D 版来得有冲击力了……



▲NDS 版《火爆狂飙 传奇》，在车流量大的路段撞毁大车是制造严重连环撞车事故的关键。



GT 赛车 携带版

一延再延中诞生的黑历史 - PSP 篇

NDS 有《真·三国无双 DS》一拖再拖，而 PSP 这边则有《GT 赛车 携带版》一延再延，

所以我们给两部游戏用了同样的标题口号。下面来说游戏。

在2004年E3上PSP公布时，一同公布的《GT赛车》让人充满了神往：不仅有图有真相，而且还有相关的限定主机甚至特别的UMD，并且有确定的发售日期：2005年3月25日。然后到PSP发售后便没了消息……直到2009年，游戏才在此公布，好在游戏的画面强到让人惊叹，便也不去计较这从公布到发售的这长达5年的等待了。

无论是公布的预告片，还是官方公布的高清图，都让人感觉，这是一款超越PSP机能的游戏，在对PSP《GT赛车》的一片赞美中，尽管有老玩家发觉这根本不可能是PSP能达到的效果，但很快便被湮没在如潮的叫好和“媲美家用机”、“超越家用机”等醒目的标题中了。

结果游戏实际出了才发现，那些公布时候的强到难以想象的画面，的确是CG。而实际的游戏画面不用说去跟家用机的《GT



▲系列一直引以为豪的画面，在PSP版中不复存在，除了建模粗糙，时不时还会出现贴图问题。

赛车》比，就是在PSP平台上，和随后SCEE的《机车风暴》也是差得天差地别，且不说画面的锯齿和别扭的光影，单单是久违两个世代的贴图裂缝和雪花点这些贴图问题，便已能看出这款游戏的赶工程度有多重。好在“《GT赛车》系列”本身的真实手感没有缩水，一定程度上冲淡了玩家对宣传画面和真实画面的落差。

说起来，山内一典开发《GT赛车》本来就慢著称，动辄三年五载是常有的事。而当PS3的开发被提上议程时，久多良木健更是让SCE全部资源都投入到PS3的开发上去，于是包括山内一典在内的制作人们，便都放下了进行中的PSP游戏开发，转而去开发PS3版了。直到2007年久多良木健以退休名义卸任、平井一夫接管SCE，对PSP才重新重视起来。2009年初，SCE全球工作室总裁吉田修平在承认忽略PSP后并承诺改变现状，PSP这个《GT赛车》的项目才被重提，并于10月份上市。

其实，如果从轮胎抓地感、车辆差异、赛道这方方面面的表现，以及近300万的销量，该作还都对得起“GT赛车”这个索尼第一方品牌，然而宣传片和实际画面的巨大落差、尤其是体现态度问题的贴图裂缝这些，以及删除了生涯模式，加上长达4年半的跳票，也足以让该作成为系列中的黑历史了。

怪物猎人3

转移平台的那一瞬间

《怪物猎人》原本是PS2上名不见经传的二线之作，但在移植PSP平台后却因为共斗狩猎的类型特别适合掌机而火了起来，PSP也因此得以重生。基于两方的良好合作，Capcom于2006年5月公布了系列新作《怪物猎人3》，并将平台指定为PS3。然而次年10月，Capcom突然宣布了《怪物猎人3》的正式消息，并宣布，3代登陆Wii平台。

Capcom和索尼在“《怪物猎人携带版》系列”上原本合作密切，但PS3版突然叫停、而转向Wii平台，这无疑是一个震惊业界消息，因为此时《怪物猎人》已经具有影响业界的实力了，而更让人想不到的是，当3DS发售后，确定于掌机上开发的《怪物

猎人3G》也是3DS而没有PSP和后续PSV的份。这些今天都还被很多玩家猜想的个中原因，其实答案很可能就隐藏在2006年5月到2007年10月的这个时段里。当时LU的好友在宣布改平台时恰到好处地截下了这弥足珍贵的一张图：在确定登陆Wii的同时，下边机种PS3还没来得及改……



口袋妖怪 心金·灵银

心悸肉跳的正版BUG

神奈 憶雪様

いつもポケットモンスターオフィシャルサイトを
ご利用いただきありがとうございます。

お問い合わせいただきました件 についてですが、
ご心配をおかけしており申し訳ございません。
詳細 については、任天堂お客様相談室にて承らせていただきます。

大変お手数をおかけいたしますが、
改めてお問い合わせいただけますようお願いいたします。

○任天堂お客様相談窓口（平日9:00~17:00）

「ポケモンのゲームサポート担当」宛

0570-011-120（ナビダイヤル）

075-662-9611（PHS・IP電話の場合）

○任天堂株式会社 オンラインお客様相談窓口

<https://secure.nintendo.co.jp/n10/support/index.htm>

▲当时官方对玩家反映的黑屏 BUG 问题的回复。

写到这里大家可能会发现，本文几乎没有提及 BUG 上的黑历史，像 NDS 上有“死机工作室”之称的《莉兹工作室》、BUG 多到足以让玩家从粉转黑的 PSV《刺客信条 解放》，虽然让玩家备受折磨，但最坏大不了砍了存档重来。而《口袋妖怪 心金·灵银》的这个存档，却没这么简单。

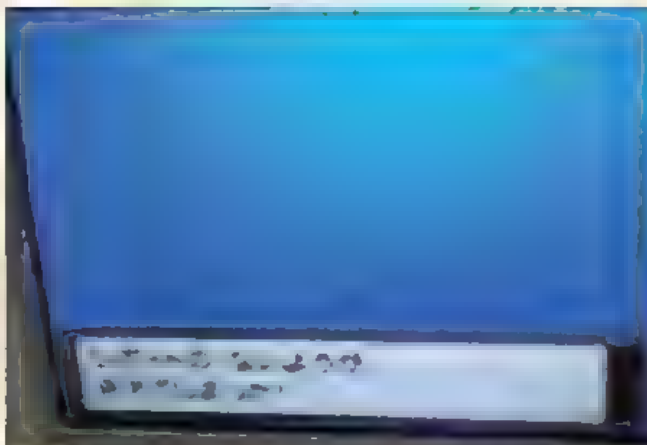
《口袋妖怪 心金·灵银》在游戏品质上的表现没得说，其华丽的画面和悦耳的音乐都让玩家对 NDS 的机能有了全新的认识，更告诉玩家重制版和复刻版的区别。而依托于经典的《金·银》原版，也让这款重制版受到了新老玩家的欢迎。

然而这么一款看似无可挑剔的作品，却有让玩家心惊肉跳的 BUG，读档黑屏就是其中之一。好在这个 BUG 的触发原因之一就是休眠待机，只要不在游戏中待机即可回避，虽然早先官方的邮件回复无甚实质内容，但

随后还是给了玩家去客服中心解决的建议。

比起官方还算能修复的黑屏，存档丢失就更让人害怕了，当某次开机出现“レポートの ないようが きえてしまった”的蓝屏提示时，便意味着游戏的存档浮云了，运气好的话顶多丢游戏这几十个小时存档，如果连同之前从其他版本甚至三世代培养的精灵以及各种配送精灵一块跟着存档丢失，那对于老玩家可真的是欲哭无泪了。而且和以往烧录卡、模拟器玩家饱受 BUG 折磨不同，这次真正受不了的是正版玩家——模拟器或烧录卡还可以随时备份存档，而正版一旦触发完全无解。

当时官方对于《心金·灵银》的这些恶性 BUG 没有任何声明，好在网络时代资讯发达，当有人中招后，更多玩家则是如笔者这样以完成游戏内容后便将精灵传到《钻石·珍珠》或《白金》的做法来以防万一。而从《X·Y》开始，Gamefreak 终于使用到了网络配送补丁修复 BUG 的应用，且反应处理速度都想当快速。尽管如此，还是希望也《Ω 红宝石·α 蓝宝石》中别再出现这种让人想想都后怕的恶性 BUG 吧。



▲实机拍摄的《心金》存档丢失提示视频截图，因为中招人少而分享中招遭遇的更少，所以此图虽然模糊但也算珍贵。

至此，本篇黑历史专题就结束了。当然，游戏产业从诞生至今，其黑历史远不是我们这三十多页能说完了的，甚至早年一些黑历史因为主机认知度太低所以干脆都没提，因此也只能再次请篇幅君前来挡箭了：篇幅所限，敬请谅解。纵观这些黑历史，厂商和大多数游戏相关的大多是玩家们茶余饭后的谈资，然而那种让玩家或诟病或心惊肉跳的 BUG 类，还是越少越好——不知道当下一个 10 年到来时，电子游戏领域又会诞生出多少黑历史呢？



文 虫无兮 美编 Juxi

2014年8月，由日本手游公司Gree所发布的一款名叫《Cubic Tour》的免费益智游戏在安卓和苹果两个平台同时上架。十天后，这款游戏下载量突破了150万。Gree宣布这一消息的同时，也确定要带着这款游戏参加2014东京游戏展（以下简称TGS），并在展台上安排了一场相关的演讲，足见得对这款游戏的重视。此次TGS上，小编有幸采访了《Cubic Tour》的制作人，令人惊讶的是，这位制作人不仅是“90后”，还是来自中国的重庆妹子。下面就让我们一起来认识《Cubic Tour》及其幕后功臣——叶若伊。

小方块的登天之旅 《Cubic Tour》制作人专访

CUBICTOUR

有请叶小姐先介绍一下《Cubic Tour》吧，这款游戏可能对于国内的大部分读者来说还是会有些陌生

叶若伊（后文简称“叶”）：好的。《Cubic Tour》目前还没有中文翻译，在全世界都是用同一个名字。这款游戏是由日本的Gree所发布的，不过在国内由于和某著名空调厂商是同一个名字，所以是以Wright Fyer Studios的名义发行。游戏于8月28日在Google Play和App Store同时上架，在iOS平台拿到了包括中国在内150多个国家的首页推荐；安卓平台方面，本作在许多国家也同样获得了首页游戏推荐，中国则因为没有Google Play所以没有办法。上架15天后下载量就超过了200万，其中看到了许多中国玩家的评论，让我心里特别高兴。

——第一次接触到这款游戏的时候我有点迷糊，在星空的背景下，有个立方体的东西在慢慢升上去，但又不是每条线上都有关卡。其实这里面有包含什么寓意吗？

叶：游戏名叫“Cubic Tour”，Cubic就是指这个游

戏的核心部分的这些立方体，所以一开始会看到粉红色的立方体的一个框架，随着游戏进行它会不停地一层层往上爬，这是它在做一个旅行的意思。关卡之所以总是缺了一根，是因为它是沿着立方体的边缘螺旋向上爬的，如果每条边都走齐了就没有办法往上走了。所以都是每一层走三条边，然后往上走，再走一条边这样，最后走成一个立方体的塔。

就是有一种通天塔的感觉

叶：对对。完成关卡时，会根据通关时间，关卡的一部分会发光，如果以满分完成的话关卡整体会发出蓝光，这也是希望玩家最后能够做出一个蓝色的通天塔的设计。

像我有点强迫症的，看到关卡有一部分未完成，就会一直在那里反复尝试。

叶：欢迎处女座的朋友们满分通关（笑）。



——当初是什么东西给了你灵感来做出这款游戏呢？

叶：当时是公司有个比赛，不管什么职位的人都可以提企划，然后去做游戏的一个模拟核心部分。当时我就想着做个企划，但是不要做一般的、比如RPG那一类的游戏，觉得那个大家都差不多，想着做一些新鲜的不一样的东西。而且我是外国人，我觉得要发挥特长，做一些比较全球化的东西出来。提到全球化，那就是要世界共通的，比如数学这一类，不需要用到语言。接着我又想到小学时，我们

经常做的那个立方体各个面的投影图的练习，觉得挺有意思，需要从3D去想2D的东西，我就从那个上面获取了灵感。因为投影只是形状，我便在里面又加了颜色，使它的变化更加复杂，然后就可以做一个有几十个关卡的游戏出来。



确实，除了几何和颜色以外，这游戏还很考验空间想象力，后来很多个方块堆在一起都有点手忙脚乱了

叶：当时就想玩这款游戏不仅仅是玩，还能顺便锻炼一下这方面能力，到时数学分数能够提高一点不是挺好的吗（笑）。

这个倒是可以给国内的小孩子提供一个借口：

“妈妈我想玩这个游戏，还可以锻炼呢。”（笑）

叶：顺便一提，这个游戏在APP Store上的分类是益智类游戏和教育类游戏，在教育类游戏里基本上所有国家都是排名第一（笑）。

——那必须的，一般教育类游戏很少能找到这么老少皆宜又有趣味性的。现在有许多手游上架后会考虑向其他平台移植，那么这款游戏接下来有没有这方面的打算呢？

叶：说实话，现在还没有这方面的打算。如果有合作的机会的话，我也希望能够在别的平台上发布。

——有没有关于这款游戏的续作，或者下一款游戏的设想呢？

叶：当时参加公司比赛的时候，其实我一共写了一个企划。三个企划评价都非常好，只是说这个比较好做出来，然后也比较容易理解，就先推出了。这之后会看看其他企划要不要也做出来，或者再做新的企划，因为我这个人奇怪点子还是比较多的。

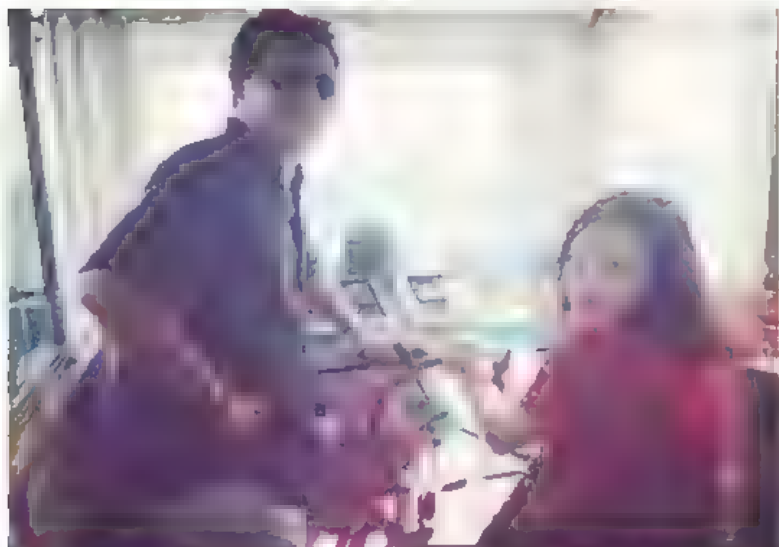
能够大致透露一下其他两个企划是什么样子的吗？

叶：一个是操作比较奇怪的射击类游戏，另一个是像《Flappy Bird》那样看起来特别简单，死起来特别快的游戏。

这款游戏背后的制作团队大概是怎样的规模？

叶：我们这游戏其实人特别少，一开始参加比赛就只有两个人，我是做企划的，然后我同时做一些设计，另外一个就是程序员。大概就是我们两个一直做，做了两个月过后，找了3D设计师帮忙做了一下图，公司做音效的人帮忙做了一下音效。大概就这么几个人了。

那确实是跟《Flappy Bird》一样，低投入大回报呢



作为一名来自中国的女性，能够做出这样的一款游戏，相信很多读者都会对你的经历感兴趣，这里能不能简单跟我们透露一下呢？

叶：好的。我是91年生，属于90后。老家是重庆，后来去了北京大学国际关系学院学国际政治，大三的时候在日本早稻田大学交换了一年。后来之所以会进手机游戏这个业界，其实也蛮多机缘巧合。第一是我小时候还蛮喜欢日本动漫这一类的，所以对ACG还是比较感兴趣。但是之前也没有想过自己会来做游戏。主要是当时找工作的时候，正好有个前辈在这边的公司工作，他就说我们公司给年轻人的机会比较多，气氛也不像传统的日本企业，而且日本这边ACG比较强，做这些比较能学到东西。我确实是比较想做这种需要创意的工作，虽然我的专业和这个没什么关系，但是想着日本的公司也不挑专业，那倒不如借这个机会到日本的游戏公司，学学怎么做这些创意方面的东西，然后就过来了，是去年十月份进的公司。

那进公司到现在还不满一年

叶：对。还差一个月吧（笑）。

进公司第一年就可以做出这种成绩，确实是十分骄人

叶：真的是。周围的人给我很多帮助，从日本的同事那边也学到很多，还有就是身边的家人朋友的支持吧。中国网民也贡献了很多，他们的下载量占据了总体的20%~30%。

刚刚有听你提到说其实你并不算是一名玩家，也就是说，除了工作之外，平时完全不会接触游戏吗？

叶：我自问不算玩家，但是在女生当中算是游戏玩得比较多的吧。我会玩3DS，平时也会玩玩手机游戏。3DS平台的话，我会玩《马里奥》和《逆转裁判》那一类的游戏，手机游戏则喜欢设计感比较强的独立制作游戏，所以我这个游戏有点那方面的感觉。

这次参加TGS有什么样的体会？有没有对哪个展台的游戏比较感兴趣？

叶：我这次是第一次参加TGS。最关心的一个不是游戏，而是技术相关的。Oculus那边想去看一看，就是那个3D的头戴显示器。那个我觉得不仅是游戏，应该以后在很多领域都会应用，所以比较有意思。游戏方面的话，因为我本身很喜欢Capcom的“《逆转裁判》系列”，所以对那边比较在意。

那就不耽误你去逛展台的时间了。今天很谢谢你接受采访，希望今后能做出更多的话题作品

叶：好的。以后也希望各位多多指教。



新作拼盘

另一个游戏业界的冒险!



PSV RPG 角色扮演
神次元游戏 海王星V 海王星重制版3 V世纪
 神次元ゲーム ネプテューヌ Re, Birth3 V CENTURY
 Compile Heart 日版 预定2014年12月18日

继“《海王星》系列”正统RPG的前两作重制登陆PSV之后，第三作《神次元游戏 海王星V》也顺理成章般地来到PSV平台。老规矩在标题中夹杂一个“次”字，就成了本作的全新标题。本作的故事讲述了犯罪神玛吉控奴被击倒数年后，游戏业界保持着和平而幸福的日常，女神们也都悠闲地过着日子。但Planeptune的守护女神涅普图努却又搞出了一些小小的麻烦，导致自己被送到了异次元的世界中。异世界看起来就仿佛是

1980年代的游戏业界，但正遭受着神秘组织“七贤人”的威胁。为了回到自己的世界，也为了拯救另一个游戏业界，涅普图努又开始了她新的冒险。

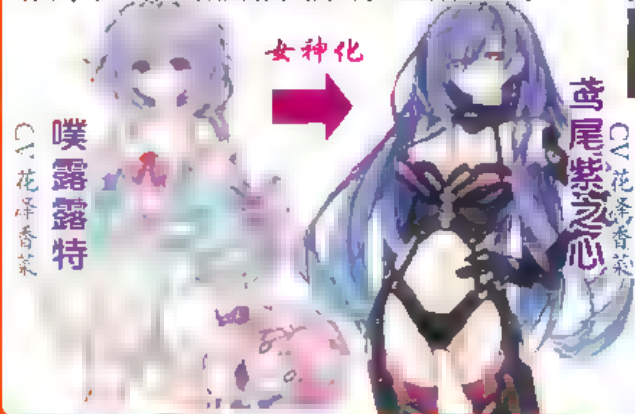
本作在原PS3版的故事基础上追加了全新的剧情，从游戏的开篇起玩家就能感受到剧情上的细节变动，并能一直品味到最后。当然各个章节的重要剧情也经过了大量追加和充实，游戏通关后还准备了特殊章节以便玩家继续挑战。即使是玩过原PS3版的老玩家，也能快乐地投入到这款作品之中。战斗系统采用了系列玩家所熟悉的“角色回合制”，场上角色按照速度决定统一的行动顺序，在自己的行动回合中，角色可以在一定范围内自由移动，然后利用不同效果范围的攻击方式或必杀技对敌人进行攻击。在这种战斗系统中，角色的站位和微调攻击范围都非常重要，可以说是将战棋游戏的系统融入了RPG的战斗之中。

(文 白菜)

►对于玛吉控奴，我就想说四个字——阴魂不散。



▼新角色噗露露特是另一个游戏业界的守护女神，同时也是本作的另一位主人公。平时一副懒洋洋的悠闲样子，但女神化后就会变成抖S的女王属性女神。



CV 花泽香菜
 噗露露特

CV 花泽香菜
 鸢尾紫之心



►姐妹们本作继续参战!

►噗露露特平时是善良而人畜无害的好妹子，可惜就是没有女神化之后的记忆。



在全3D的世界大吃特吃!



继今年6月问世的《吃豆人世界》新作获得好评后，BNGI趁热打铁公布了续作，3DS版将先于家用机版6天发售，内容也完全不同。

3DS	动作
吃豆人世界2	
バックワルト2	
BNGI	日版 预定2014年12月4日

2代将采用全3D的形式展现动画版的世界，庞大的场景中有众多隐藏区域和收集要素。战斗的核心依旧是“吃”，吃豆人先生能将敌人一口吞下，而连续吞吃可以形成持续浮空的效果。本作还新增了操纵同伴——希莉和斯派拉尔的关卡，他们会使用特殊武器展开攻击。通过吃下各种浆果后，吃豆人先生能够获得不同的强化变身效果。本作追加了巨大化吃豆人、金刚吃豆人、橡胶吃豆人等全新形态，令变身种类增加到8种，每种变身都有2~3招不同的特技。在关卡中还会遇到高速移动的小怪物“Fuzbitz”，将它掉落的曲奇逐一捡起就能完成此类支线事件。

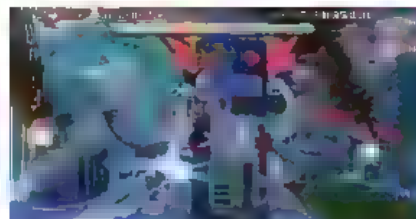
又 苍穹



▲新增的“橡胶吃豆人”外观很像吃豆人最初的形态。



▲完全3D化后，角色的表情也更加丰富和生动。



▲操纵希莉乘坐飞行滑板，迎战强大的BOSS。

萌妹在手，天下我有!



本作是以娘化战国武将为卖点的“《战极姬》系列”最新作，玩家将化身为主人公天城飒马，与战国时代各大名家的军师一同完成统一天下的大任。织田信长、武田信玄等战国武将均化身为美少女，玩家在攻城掠地的同时还可以与她们发展恋情，来个江山美人双丰收。

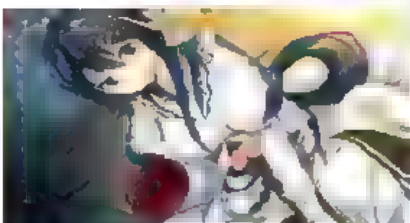
PSV	策略
战极姬5 新断战祸的霸王系谱	
战极姬5~战祸断つ霸王の系谱	
SystemSoft Alpha	日版 预定2014年12月11日

5代共收录了85名可攻略的女主角，PSV版在收录原版的“织田家”、“武田家”、“上杉家”等9个著名大名的剧本外，还新增了“真田家”这个全新的剧本，前作中可从60位大名中选择其一进行游戏的“群雄模式”也继承了下来。本作对应日本全国地图，利用PSV的触屏可更直观地完成移动、扩缩等操作。另外，“代官”系统、兵种特征、天气变化等也追加了全新要素，让游戏过程更具策略性。PSV版中不但收录了超过200张精美CG，合战时美少女武将们受到攻击后还会出现破甲的插图，这些精美的图片也都能在鉴赏模式中全屏欣赏。

(又 阿鲁)



▲战斗时的排兵布阵很重要。



▲谦信公……主，喝!



▲天气、兵种、士气等要素都对战斗结果有很大的影响。

更大规模的巨人狩猎!



光盘视频
收录

3DS

动作 进击的巨人 人类最后之翼 连锁

进击の巨人～人类最后の翼～CHA-N

Spike Chunsoft

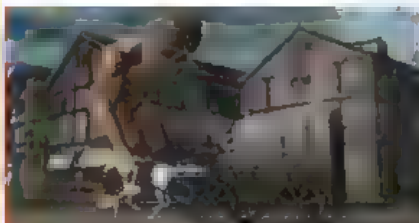
日版

预定2014年12月4日

2013年底发售的《进击的巨人 人类最后之翼》取得了不错的销量，时隔一年，其加强版也来到了各位玩家面前。本作的最大特色就是加入了网络对战，玩家无需走出家门就能和远方的小伙伴一起齐心协力讨伐巨人。等级、讨伐数和称号等都会显示在网络排行榜上，玩家可以随时查看自己的排名。当然，单机内容方面也有了不小的强化，新角色、新装备和新服装等自是必不可少，而新动作的导入则大大丰富了游戏的玩法，像是中距离攻击的“刀身投掷”、在巨人或墙壁上攀附、持枪行走和巨人化后的投技，让游戏更有原作中那种对抗巨大生物的临场感。

本作新对应扩张滑杆，让尚未购入New 3DS的玩家也能更好地体验游戏。前作玩家可以在游戏发售

后直接于e商店购买2000日元的升级补丁，在继承存档的基础上体验本作的乐趣。(文 乱无分)



▲“护卫马车”是本作新增的任务类型，要从巨人的手中守护好马车。



▲攀附在墙上可以使用道具，同时也有利于观察。



▲新增的墙壁行走不仅炫酷，相信还可以减少气缸的消耗。

光盘视频
收录

冒险于光蝶起舞的神秘异世界



本作由开发过《迷宫×血统》、《恶

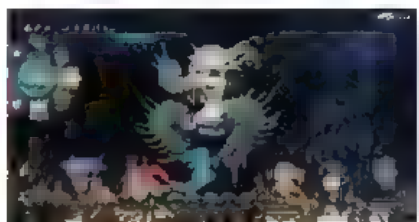
魔之眼》等迷宫RPG的Muramasa小组打造，在X360版的《白之王宫》发售半年后，PSV版的《黑之宫殿》才姗姗来迟。

游戏沿用了《圆桌的学徒》的世界观，主角所乘坐的飞机因不明原因进入了异世界，如果想要返回自己的世界，就必须击败凶暴的“血统种”、收集“纯血晶”。系统方面非常正统，玩家可以自由创建角色，选择其种族、职业。不同种族拥有各异的才能，诸如鉴定道具、侦查魔物、解开宝箱机关等。每名角色都拥有转职的机会，虽然转职后等级减半，但可以保留先前职业的特技。本作的一大特色系统是可以消耗士气槽埋伏在特定场所，从而对运送宝箱的魔物展开伏击。迷宫还有各种各样的限制，诸如不能使用特技、无法咏唱魔法等。

PSV版特有排行榜机能，官方会针对玩家通关等级、时间，稀有道具强化程度等40余种项目分列排名。此外部分BOSS、通关后的追加迷宫以及其中的怪物等，也会与先前发售的《白之王宫》有所不同。(文 冬穹)



▲每名角色最多进行5次转职，这也是培养强大战斗力的关键。



▲战斗队伍以6名角色组成，由塚本洋子绘制的肖像非常精美。



▲在战斗中消耗士气槽可发动“神气技”，能起到逆转乾坤的作用。

用自行车竞速记录的夏日热血与青春!



3DS

文字冒险
飙速宅男 通向明日的春回轉

弱虫ペダル 明日への春回轉

BNGI

日版

預定2015年1月29日

继广受好评的漫画原作《飙速宅男》于今年10月动画化后，该作也将以完全原创的剧本和全语音收录的形式游戏化登陆3DS平台。本作讲述了IH举办后的夏天，总北高校和箱根学园的自行车竞技部偶然地在合宿地相遇的故事。除了互为竞争对手的两校之间的热血对决外，其他学校的人气角色也会在游戏中陆续登场。

游戏分为AVG（剧本）模式、迷你游戏模式和竞赛模式，玩家必须通过AVG（剧本）模式和迷你游戏模式强化角色，然后让他们在竞赛模式中参赛，结局则会根据竞赛的结果发生变化。在AVG（剧本）模式中玩家可从总北高校和箱根学园两条主线中选择一条推进，在迷你游戏中获得了上佳成绩的话，还能取得在比赛中使用的实用道具。此外，购入初回版的玩家均可获得赠品海报和声优的脱口秀下载码。

（又 库玛）



▲ AVG（剧本）模式中收录了不少原作的热血台词和名场面，全角色语音更是让游戏的还原度满满。



▲ 迷你游戏模式的泉田腹肌训练，配合泉田的口号节奏连续点击其腹部的肌肉是获得训练成功的关键。

超越神智，创造神话！



PSV

AVG
文字冒险
神楽楽章咏叹调 九和弦

カレンファ フェルマタ アコルト フォルナシモ

Spb.

日版

預定2014年12月11日

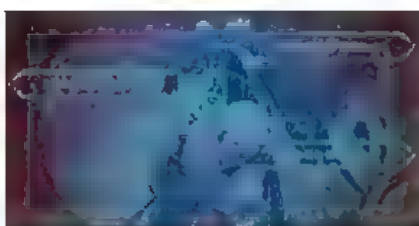
本作是以人气电脑游戏设定为基础制作而来，描述了各个异能者之间的战斗。主角是擅长使用生命能量“魔术”、据说能力能够与神匹敌的芙蕾娅（フレイア），玩家将操作芙蕾娅作为以正义之名超越国境而结成的“七圣骑士团”的一员，使用通过分析众神的“能力”而创造出的“战略创造技术兵器”与魔法使们战斗。

游戏的一大特色是在对话中有穿插战斗的情节，而玩家可以直接介入战斗，这就需要通过特色系统“FF OBS系统”来实现。在战斗情节的某些对话中会出现“FF OBS系统”的操作提示，玩家可以根据对方的状况来选择行动或继续对话，行动包括施放必杀技（FF）、场景移动（EXS）、终结技（FA），在必杀技和场景移动的动作中还可以选择不同的必杀技或移动场所。任何行动都会对整场战斗有着重大影响，比如面对一些松懈的敌人则可以在其出招前就发动攻击进行压制，若等其出招后再进行反击可能会进入不利的状况，移动场所也可能让战况有所改变。

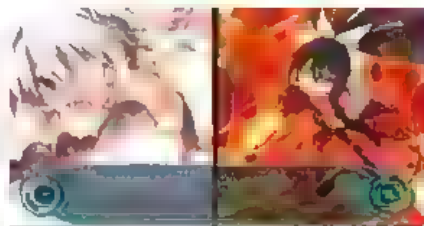
（又 乌冬）



▲ 在战斗情节的某些对话框两侧会出现“FF OBS系统”的操作提示。



▲ 选择操作后就会进入相对应的选择画面。



▲ 满足特定条件还可以发动让局势逆转的终结技。

收罗近期精品三线游戏

最近万分期待地买了最新的《使命召唤 高级战争》来玩,动视的Sledgehammer还是很给力的,整体而言还是玩得很爽,只是改变有些大,不仅大量新内容的加入让玩法有了不小变化,并且游戏节奏的步调也有所调整,喜欢FPS的玩家还是很值得一试。

游戏一品轩

推荐给 对超能力题材感兴趣的玩家·恋爱文字冒险游戏爱好者

PSY	热血异能部活谭 触发来吻		
	热血异能部活谭 Trigger Kiss		
	Otomate	AVG	日版

本作是一款关于超能力的恋爱冒险游戏。故事发生在西元2080年,超能力人士已经占到了世界人口的两成,但在校园中具有超能力的学生却与普通学生有着一层隔阂。本作的画面是较硬朗的日式风格,游戏中的角色给人一种很直率的感觉。与同类游戏相比,本作在系统方面有较多特色,在对话阶段玩家除了要考虑对话外,还需对说话的表情进行选择,比如同一句话,笑着说和生气着说会有完全不同的效果。而且系统还提供了一些默认的游戏背景,玩家可以自由选择来表现对话时的气氛。而让小C觉得最逆天的是,游戏中有时候还会要求玩家亲吻PSV来鼓励游戏中的角色,以增强他们的能力,旁人看见了会不会觉得我是死宅啊!总的来说本作亮点很多,感兴趣的玩家值得一试。

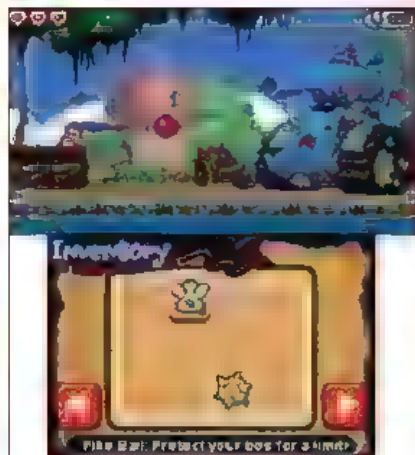


▲你能下得了嘴在屏幕上亲一口吗?

推荐给 喜欢传统2D横版动作游戏的玩家·原作的粉丝玩家

3DS	Shantae and the Pirate's Curse		
	Way Forward		
	ACT	美版	

▲这么大一个坦克用头发打起来会很吃力吧。



本作是GBC动作游戏《桑塔》的续作。作品依然保持了传统的2D横版过关游戏的风格,室内室外场景的频繁切换让人一直都能保持新鲜感,虽说看起来还是略带像素风格,但画面中丰富的动态细节让整个世界看起来充满了生机。游戏中的女主角主要用头发来“戳”敌人,敌人的AI整体上来说较普通,但它们的种类非常丰富,有负责放炮的、埋伏的、暗杀的等等。3DS的下屏则放置着一些常规的道具,当玩家的生命值较低或陷入异常状态时可以直接点选使用。值得一提的是本作的BOSS不仅设定上千奇百怪很有意思,并且打法上也非常强调技巧,游戏中的众多元素都能让人回忆起以前美好的16位机时代,喜爱横版动作游戏的玩家值得一试。

推荐给 音乐游戏爱好者·喜欢看爆衣的女孩子



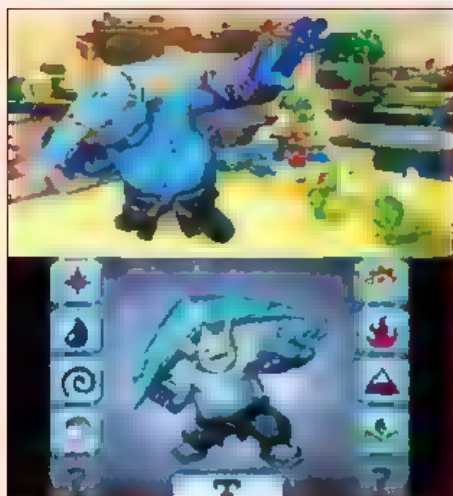
本作是一款融合了音乐游戏元素的AVG。故事以幕末时期为背景，国民被洗脑歌“天歌”所支配，而为了追求自由与正义，坂本龙马等志士奋起与之战斗。游戏中的曲目大部分都为原创，加上几位声优的出色表现，音乐素质可圈可点。

相比之前的PSP版本，PSV版加入了井伊直弼、德川庆喜等一系列新角色以及相关的歌曲，并且在本作中通过成功演奏歌曲，等级提升之后角色的服装也会改变，并且画面表现也会更具摇滚风格。除此之外，PSV版中更是追加了更炫酷的禁断爆衣画面，只要玩家的演奏达到Level4即可解锁这一部分的内容。本作无论画面还是音乐素质都不错，能一边看着帅哥，一边听火爆的音乐，对女孩子们是个不小的诱惑。



推荐给 系列游戏爱好者·喜欢平台类游戏的玩家

《小龙斯派罗》在欧美低龄玩家中有着较大的影响力，作为Activision的看家作品，系列的最新作再



次全平台出击。此次的3DS版对每个角色都进行了细致的刻画，角色们憨态可掬的动作让人觉得非常亲近。在游戏中，玩家可以通过力量之门连接到各个世界进行冒险，每个世界除了场景风格迥异外，在跳跃、杀怪方面也有不少玩法上的区别，除了寻找重要的钥匙外，关卡中还有许多钻石可供收集，而随着剧情的深入还会逐渐解锁更多的角色和关卡。此外，本作中的互动小游戏也非常有意思，玩家可以通过3DS触摸屏来控制炮台或漩涡等物体。整体来看，本作的可玩性非常高，惟一小C想吐槽的是3DS版本的过场动画实在太简陋，就像是用纸片拼出来的！



推荐给 日语好的玩家·原节目的粉丝玩家



登上了3DS平台。游戏的目标是在金字塔中进行冒险，探寻黄金法老像让魔宫得以复苏，而在途中玩家会遇到各式各样的小游戏，这些小游戏与原节目相似，壁之间、洞窟之间、铁球试炼等经典环节都得以在游戏中还原，玩家需要解答一些图像或拼字问题，类似判断食物的名字或找出两个物体之间的区别等。而在关底通常会有一个较难的技巧性游戏，比如其中一关就利用触屏控制铁丝的张合引导铁球移动，对玩家的微操有较高的要求。本作内容丰富，适合在闲暇时拿出来放松下心情，但由于涉及较多日文，日文基础较好的玩家能更容易体会游戏的乐趣。

《解谜战斗 TORE》原是日本定期播放的综艺电视节目，而近日这个节目被改编为一款益智类游戏



▲玩这个小游戏真的很容易玩出强迫症。

3DS

世界传说 Reve Unitia

光盘视频
收录

POLYETHAO

文 白菜

美编 Juxi

Guide
攻略透解
Through

系统详解

基本操作

按键	作用
左摇杆	移动光标、项目选择
十字键	
A	对话、确定、执行指令
B	取消、取消行动
X	确认行动顺序栏、查看喜爱角色索引
Y	开启/关闭 HP 条显示、选择援护、自动对话、索引登录为喜爱角色
L	视角距离调整、切换索引类型
R	视角角度调整、切换索引类型
Start/Select	系统菜单、跳过剧情
触摸屏	查看所选单位其他能力说明

ストーリーセレクト





完成テルン篇第4话或ナハト篇第5话后即可开放据点系统，用于进行下一场战斗前的准备。据点的菜单分为可以利用各种城镇设施的“Town”菜单，以及查看、整备角色技能和装备的“Menu”菜单两种，通过L/R来切换。以下为大家详细介绍两种菜单的具体选项。

Town

世界地图 (ワールドマップ)

この世界地図は、ゲーム中の主要な場所を示しています。各場所には、その特徴やイベントが記載されています。また、各場所には、その場所の地図が示されています。この世界地図は、ゲーム中の主要な場所を示しています。各場所には、その特徴やイベントが記載されています。また、各場所には、その場所の地図が示されています。

EX关卡 (EXマップ)

随着主线剧情推进而慢慢开放的特殊关卡。在该关卡中获得胜利，即可让新的同伴加入队伍之中。注意只有テルン篇才有EX关卡。EX关卡的详细资料放在流程攻略之后介绍。

巨兽 (ギガントモンスター)

在自由战斗之中，偶尔会出现一种巨大的敌人，被称为巨兽。这类敌人战斗力极强，但同时亦有着极高的经验值与金钱，击倒之后还会获得珍稀道具“スキル书”，因此在能力范围内能击破时一

定不要错过。有巨兽登场的自由战斗关卡会标出“Gigant”的字样，不过这个字样是否会出现全看运气。如果想刷某只特定的巨兽，可以打一关简单的自由战斗来刷新世界地图，说不定就会出现。另外自由战斗中的巨兽只会出现在テルン篇中，ナハト篇的自由战斗不会遇到巨兽。以下是所有巨兽的登场详细情报。

名称	推荐等级/难度	持有技能	属性	弱属性	移动力	出现关卡	能几率掉落报酬
アンキユラブル	Lv35 - 37	ガード、カウンター、マジック ガード、ZOC	水		2	テルン篇第10话、ナハト篇第11话、テルン篇自由战斗10	スキル书“バイタリティー”
エンシェントライガ	Lv39 - 42	ガード、カウンター、マジック ガード、ZOC	風、地、光	暗	5	テルン篇自由战斗13	スキル书“クリエイカル”
ケイブレックス	Lv31 - 33	ガード、カウンター、マジック ガード、ZOC	地	光	3	テルン篇自由战斗1	スキル书“ストレンジス”
ティランビオン	Lv41 - 43	ガード、カウンター、マジック ガード、ZOC	風、地	-	3	ナハト篇第9话、ナハト篇第11话、テルン篇自由战斗16	スキル书“ディフェント”
ファイブリンク	Lv49 - 50	ガード、カウンター、マジック ガード、ZOC	火、地	水、風	2	テルン篇EX6、ナハト篇第11话、テルン篇自由战斗20	スキル书“スピリッツ”
ユーセロス	Lv39 - 41	ガード、カウンター、マジック ガード、ZOC	水、風、光	暗	4	テルン篇自由战斗14	スキル书“マシカル”

道具				
アップルグミ	200	100	HP 500 回復	初期
オレンジグミ	300	150	AP 10 回復	
レモングミ	500	250	HP 1000 回復	商店等级 Lv4 以上
パイングミ	700	350	AP 20 回復	商店等级 Lv7 以上
ライフボトル	500	250	战斗不能回復、HP 最大值 30% 回復	初期
バナシ アボトル	120	60	全状态异常回復	
リキュールボトル	200	100	3 回合之内防止状态异常	商店等级 Lv2 以上
フレアボトル	200	100	3 回合之内物理攻击力与术攻击力提升基础值的 30%	
ハードボトル	200	100	3 回合之内物理防御力与术防御力提升基础值的 30%	
アクニカルアボトル	200	100	3 回合之内技量提升基础值的 30%	
スピードボトル	200	100	3 回合之内俊敏提升基础值的 30%	
装饰品				
ブラックオーキス	3000	1500	提升 HP 最大基础值 30%	商店等级 Lv8 以上
ムーンストーン	3800	1900	提升 HP 最大基础值 15%	
ガ ネット	2300	1150	提升火耐性 50%	商店等级 Lv6 以上
アクアマリン	2300	1150	提升水耐性 50%	
オパール	2300	1150	提升风耐性 50%	商店等级 Lv7 以上
ルビー	2300	1150	提升地耐性 50%	
ダイヤモンド	2300	1150	提升光耐性 50%	商店等级 Lv4 以上
アメジスト	2300	1150	提升暗耐性 50%	
ホワイミスト	2300	1150	同时降低敌我双方命中率 10%	商店等级 Lv7 以上
ポイズンチャーム	1500	750	毒状态 50% 几率防止	
ポイズンチェック	3800	1900	毒状态完全防止	商店等级 Lv7 以上
ストーンチャーム	1500	750	石化状态 50% 几率防止	商店等级 Lv4 以上
ストーンチェック	3800	1900	石化状态完全防止	商店等级 Lv7 以上
パラライチャーム	1500	750	麻痹状态 50% 几率防止	商店等级 Lv4 以上
パラライチェック	3800	1900	麻痹状态完全防止	商店等级 Lv7 以上
ワールドチェック	3000	1500	高几率防止全状态异常	商店等级 Lv6 以上
ヒールバングル	3000	1500	击破敌人时回复 HP 最大值的 10%	商店等级 Lv10
メンタルバングル	3000	1500	击破敌人时回复 AP 最大值的 5%	
デモンズマーク	3000	1500	获得经验值 1.5 倍, 但当时处于毒状态	商店等级 Lv8 以上
デモンズシンボル	6000	3000	获得经验值 2 倍, 但当时处于毒状态, 受到伤害为 2 倍	商店等级 Lv10
ファイトマーク	1200	600	提升物理攻击力基础值 10%	商店等级 Lv6 以上
ファイトシンボル	3000	1500	提升物理攻击力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
マジックマーク	1200	600	提升术攻击力基础值 10%	商店等级 Lv6 以上
マジックシンボル	3000	1500	提升术攻击力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
プロテクトマーク	1200	600	提升物理防御力基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
プロテクトシンボル	3000	1500	提升物理防御力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
レジストマーク	1200	600	提升术防御力基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
レジストシンボル	3000	1500	提升术防御力基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
デクステリテイマーク	1200	600	提升技量基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
デクステリテイシンボル	3000	1500	提升技量基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
アジリティマーク	1200	600	提升俊敏基础值 10%	商店等级 Lv5 以上
アジリティシンボル	3000	1500	提升俊敏基础值 20%	商店等级 Lv9 以上
リミッツシンボル	1200	600	OVL 槽增加量上升	商店等级 Lv10
ホライシンボル	3800	1900	主动回合开始时回复 HP 最大值的 5%	初期
ブツ	800	400	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 3%	
アイアンレギンス	1500	750	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 5%	商店等级 Lv3 以上
シルバーレギンス	3400	1700	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 8%	商店等级 Lv6 以上
ゴールドレギンス	4500	2250	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 10%	商店等级 Lv8 以上
ベルシアンブーツ	7500	3750	提升物理防御力、术防御力与俊敏基础值 15%	商店等级 Lv10
ウインドブーツ	2300	1150	移动力加 1	商店等级 Lv8 以上
フレアマント	600	300	提升火耐性 25%	商店等级 Lv3 以上
アクアマント	600	300	提升水耐性 25%	
ウインドマント	600	300	提升风耐性 25%	
アースマント	600	300	提升地耐性 25%	
ライトマント	600	300	提升光耐性 25%	商店等级 Lv4 以上
ダークマント	600	300	提升暗耐性 25%	

商店投資 (ショップビルド)

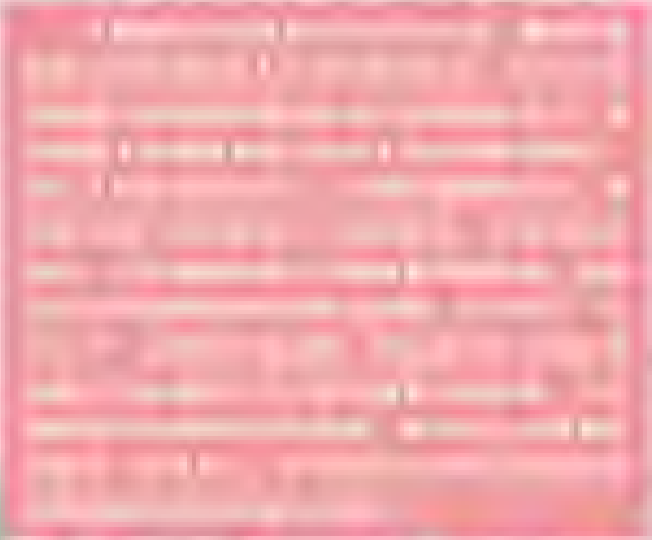
在商店内选择该项，可以消耗一定的金钱提升商店的等级，以增加贩卖商品的种类，追加高等级的道具或装饰品。商店投资总共可以提升商店等级至Lv10，以下是投资所需金钱与增加商品的列表。

商店等级	投资必要 GALD	新商品
Lv1	-	-
Lv2	800	フレアボトル、ハートボトル、テクニカルボトル、スピードボトル
Lv3	1200	アイアンレギンス、フレアマント、アクアマント、ウインドマント、アースマント
Lv4	2000	レモングミ、ホワイミスト、ポイズンチャーム、ストーンチャーム、パラライザチャーム、ライトマント、ダークマント
Lv5	3200	ノイートマーク、マジックマーク、プロテクトマーク、レジストマーク、デクステリテイマーク、アジリテイマーク
Lv6	4700	ガネット、アクアマリン、オパール、ルビー、ワールドチェック、シルバーレギンス
Lv7	6500	バイングミ、ダイヤモンド、アメジスト、ポイズンチェック、ストーンチェック、パラライザチェック
Lv8	8700	ブラックオニキス、ムーンストーン、デモンズマーク、ゴールドレギンス、ウインドブーツ
Lv9	11200	トリート、フィートシンボル、マジックシンボル、プロテクトシンボル、レジストシンボル、デクステリテイシンボル、アジリテイシンボル
Lv10 (MAX)	14500	スペシフィック、ヒールバンクル、メンタルバンクル、デモンズシンボル、リミッツシンボル、ホーリーシンボル、ベルシアンブーツ

DUG商店 (DUGショップ)



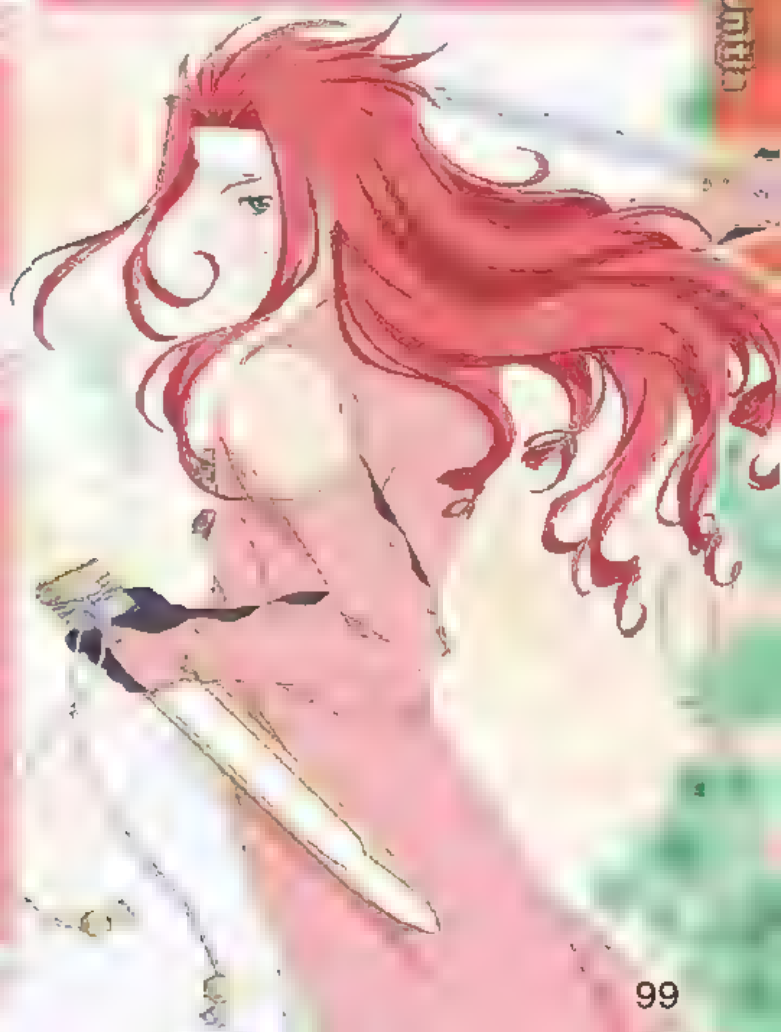
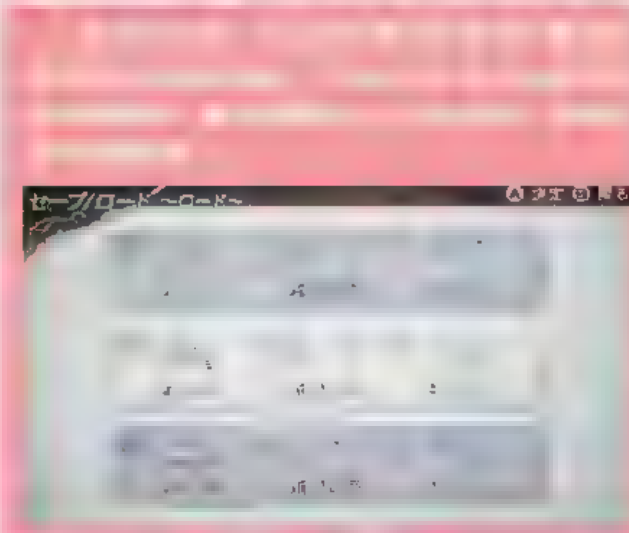
斗技場



キャラクター



セーブロード



技能 (スキル)

角色经历战斗可以获得技能点数 (SP)

消耗这些点数，就可以在Menu菜单的スキル菜单下学习技能。技能可以看做角色的常驻能力，只要习得就要一直保持生效。大部分技能都有3个等级可供强化学习。部分技能只有1个等级可供强化。等级越高，效果也越好。当然学习所需的SP也越高。而每个角色都有自己擅长和不擅长

的，反之则会提升SP消耗。

另外每个角色都有「某些技能不能学」的限制。使用道具「贤者之书」的话，则可以破除这个限制。最后以下是本作中所有技能的效果说明，注意“APプラス”只有使用技能书“APプラス”才能习得，而“ナイスガイ是男性专用，”チャージング“是女性专用技能。

技能名	可强化等级	效果
バイタリテイ	☆☆☆	增加最大HP 【Lv1: +100】【Lv2: +300】【Lv3: +500】
スピリッツ	☆☆☆	增加最大AP 【Lv1: +10】【Lv2: +20】【Lv3: +30】
ストレングス	☆☆☆	增加物理攻击力 【Lv1: +10】【Lv2: +25】【Lv3: +50】
マジカル	☆☆☆	增加术攻击力 【Lv1: +10】【Lv2: +25】【Lv3: +50】
ディフェンド	☆☆☆	增加物理防御力 【Lv1: +20】【Lv2: +50】【Lv3: +100】
レジスト	☆☆☆	增加术防御力 【Lv1: +20】【Lv2: +50】【Lv3: +100】
デクステリテイ	☆☆☆	增加技量 【Lv1: +20】【Lv2: +50】【Lv3: +100】
イベイジョン	☆☆☆	增加俊敏 【Lv1: +20】【Lv2: +50】【Lv3: +100】
ダッシュ	☆☆☆	增加移动力 【Lv1: +1】【Lv2: +2】【Lv3: +3】
ファイアガード	☆☆☆	提升火属性耐性 【Lv1: 10%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】
アクアガード	☆☆☆	提升水属性耐性 【Lv1: 10%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】
ウインドガード	☆☆☆	提升风属性耐性 【Lv1: 10%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】
アースガード	☆☆☆	提升地属性耐性 【Lv1: 10%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】
ライトガード	☆☆☆	提升光属性耐性 【Lv1: 10%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】

技能名	可强化等级	效果
ダークガード	☆☆☆	提升暗属性耐性 【Lv1: 10%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】
カード	☆☆☆	一定几率减轻术以外伤害的20% 【Lv1: 20%】【Lv2: 30%】【Lv3: 50%】
マジックガード	☆☆☆	一定几率减轻术伤害的20% 【Lv1: 20%】【Lv2: 30%】【Lv3: 50%】
ウェルガード	☆☆☆	提升技能“ガード”发动时的伤害减轻比例 【Lv1: 25%】【Lv2: 35%】【Lv3: 50%】
ウェルマジックガード	☆☆☆	提升技能“マジックガード”发动时的伤害减轻比例 【Lv1: 25%】【Lv2: 35%】【Lv3: 50%】
クリティカル	☆☆☆	提升攻击时的暴击率 【Lv1: +5%】【Lv2: +10%】【Lv3: +15%】
クリティカルキープ	☆	极限突破状态下攻击100%为暴击
ナイスガイ	☆☆☆	好感度提升加快 【Lv1: +1】【Lv2: +2】【Lv3: +3】
チャージング	☆☆☆	好感度提升加快 【Lv1: +1】【Lv2: +2】【Lv3: +3】
イミユニテイ	☆☆☆	一定几率防止状态异常 【Lv1: 15%】【Lv2: 25%】【Lv3: 50%】
ナチュラルリカバ	☆	主动回合经过3回合后自动回复状态异常
リミッター	☆	极限突破状态延长1回合
グッジョブ	☆☆☆	HP回复系道具效果提升 【Lv1: 1.1倍】【Lv2: 1.2倍】【Lv3: 1.3倍】
ラックプラス	☆	击破敌人时道具掉落率提升至1.1倍
ハビネスシング	☆	获得经验值提升10%
ガディアン	☆☆☆	对周围8格内好感度Lv1以上的角色一定几率发动“かばう” 【Lv1: 10%】【Lv2: 20%】【Lv3: 30%】
ディフェンダ	☆☆☆	提升“かばう”发动时的伤害减轻比例 【Lv1: 25%】【Lv2: 35%】【Lv3: 50%】
シングルヒット	☆☆☆	HIT数1的术技提升威力 【Lv1: +10%】【Lv2: +20%】【Lv3: +30%】
マルチヒット	☆☆	提升多段HIT的术技带来的OVL槽上升量
APプラス	☆☆☆	提升主动回合开始时AP回复量 【Lv1: +5%】【Lv2: +10%】【Lv3: +15%】
ヒット&アウェイ	☆	移动前发动攻击或使用道具后，可以进行移动
カウンタ	☆☆☆	遭到攻击后，一定几率发动通常攻击进行反击 【Lv1: 20%】【Lv2: 30%】【Lv3: 50%】
サポート	☆☆☆	对主动回合中进行攻击的我方角色发动援护攻击 【Lv1: 1回】【Lv2: 2回】【Lv3: 3回】
ゾンオブコントロール	☆☆☆	强化ZOC(阻碍敌人移动)能力

援护 (サポ-ト)

在主动回合中，我方角色发动通常攻击或是“技”时，可以向习得了技能“サポ-ト”、同时也能够作用到目标的角色申请进行“援护”（秘奥义和术不能申请援护）。能够申请援护时，在攻击预测界面下，左侧角色头像上方会出现“Support OK!”的字样。按下Y键即可查看并选择当前可进行援护的角色。每个角色的可援护次数对应其“サポ-ト”的等级，可援护次数在战斗中无法回复。通过援护发动的攻击威力比普通版本的要低一些。

援护除了攻击以外，还可以发动回复HP的术技或是造成状态变化的术技。援护发动的术不需要消耗咏唱时间，不过一些过于强力的术技不能用于援护。进行援护的角色与被援护的角色之间好感度在Lv1以上时，好感度越高，援护攻击的威力就越高，援护时消耗的AP也会降低。



守护 (カバ-ウ)

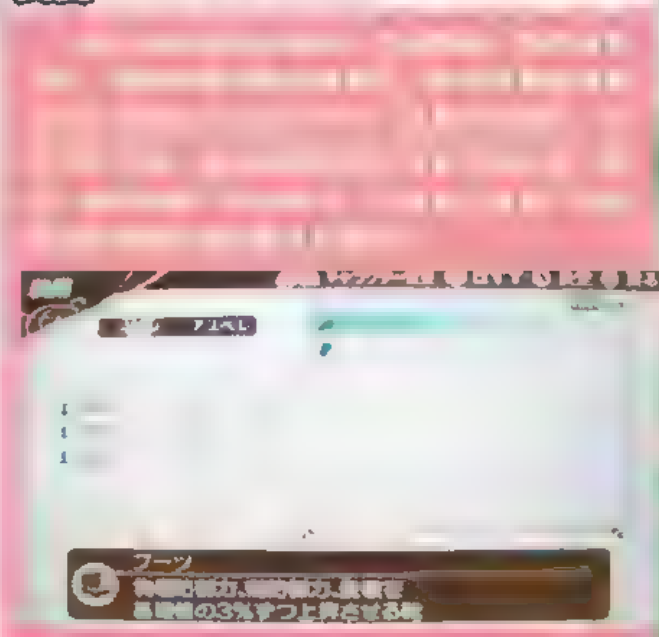
习得了技能“ガードイアン”的角色，周围8格内存在与其拥有好感度Lv1以上的对象、且该对象即将遭受攻击时，就有一定几率发动“守护”，帮对象吃下这一击。发动“守护”的角色承受攻击时，受到的伤害为原本伤害的80%，原本的伤害也是通过自身的数值来进行计算。另外减轻伤害的百分比也可以通过提升技能“ディフェンダー”的等级来增幅。

ZOC

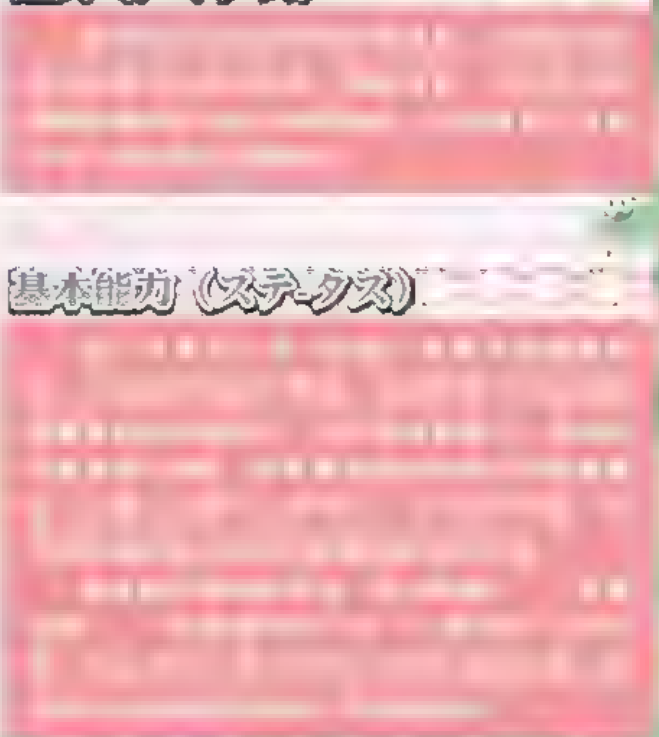
习得了技能“ゾーンオブコントロール”的角色，其四周会出现阻碍敌人移动的紫色区域，该效果即被称为“ZOC”。用光标选择该角色时，按下A键即可看到其持有的ZOC区域。持有ZOC的角色由于能够阻碍敌人的移动，因此将其配置在前方，能够有效防止敌人突袭我方的后卫型角色。并且持有ZOC的角色自身也会减少被敌人攻击背后的次数，可谓一举两得。



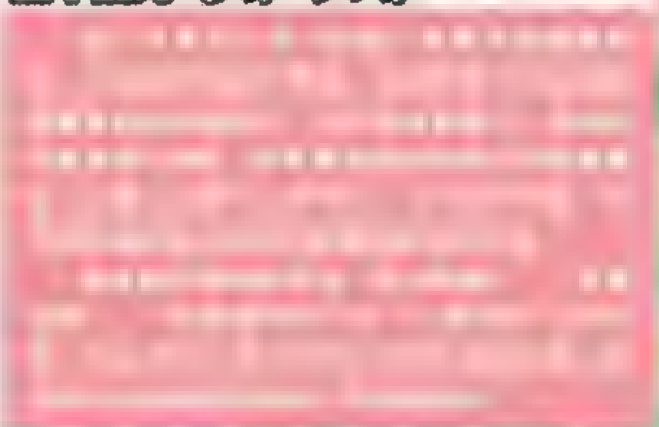
装备



道具 (アイテム)



基本能力 (ステータス)



能力详细页面

项目	说明
LV	角色当前等级
HP	角色当前体力值，降为0后陷入战斗不能状态
AP	发动术技时消耗的数值
NEXT	提升等级所必需的经验值
耐属	遭到该属性攻击时所受伤害减少
弱属	遭到该属性攻击时所受伤害提高
物攻	物理攻击与技的攻击力
物防	对物理攻击与技的防御力
术攻	术的攻击力
术防	对术攻击的防御力
技量	影响暴击率与命中率
俊敏	影响行动顺序与命中率
移动力	影响移动范围

术技详细页面

展示出角色当前已习得的所有攻击方式，以及其威力和消耗AP。如果点击该术技的名称，还能看到进一步详细情报。

威力：分为S~E六个等级，S为最大威力，E为最小威力。注意这里的威力并非单纯指招式的伤害，也包含了范围攻击、状态异常攻击等伤害之外的部分，可以理解为官方推荐招式的实用度。

HIT数：该招式的攻击次数。HIT数为复数的招式，每次攻击都会独立计算暴击几率，且攻击次数也与部分技能挂钩。

射程：该招式的有效射程。

效果范围：拥有复数攻击性能的范围攻击生效的位置描述。

好感度详细页面

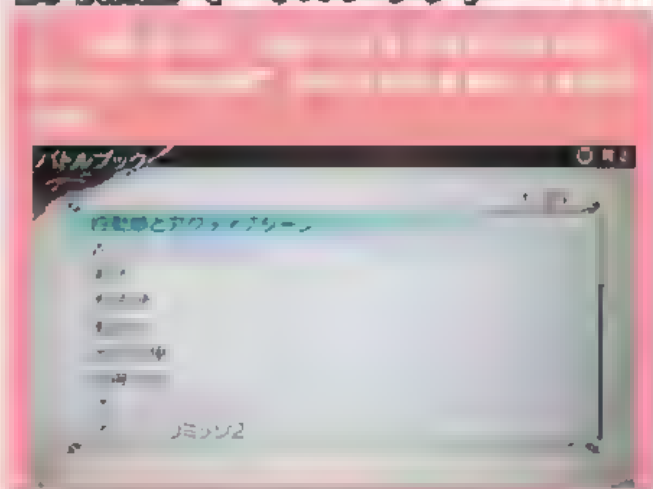
让特定的两名角色在同一场战斗中出击，又或是在战斗中相邻、相互使用道具或回复术技，都可以提升两名角色之间的好感度。当好感度上升到一定值后，就会在战斗菜单中出现“对话”选项，选择后即可触发好感度对话（不计入行动），之后两人之间的好感度等级（Lv）就会提升。好感度等级提升后，类似“サポート”和“ガードイアン”这一类技能就会产生增益效果。

好感度等级共分为3个阶段，达到最大阶段后会显示为MAX。每个角色都能对7名角色提升好感度，但能升级到MAX的只有1名角色。在好感度详细页面下，已经出现过的可以增进好感度的角色都会显示在此。

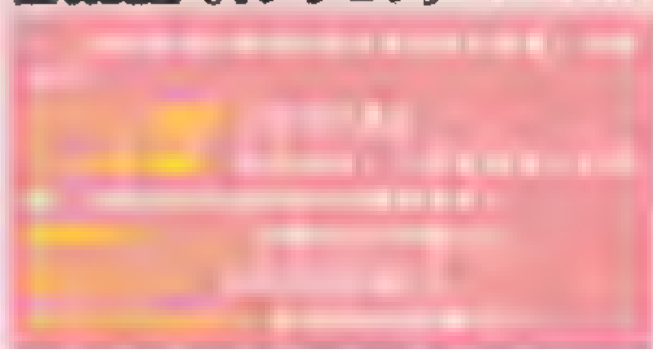
人物介绍页面

介绍该角色的基本资料，还会提到角色的战斗特性。

战斗指南 (バトルブック)



选项设定 (オプション)



战前配置

出击选择



经验值与SP

角色在战斗中无法单独获得经验值，必须等到战斗结束后才能统一获得。出战角色获得该场战斗的全部经验值，而未出战角色则获得该场战斗经验值的50%。但SP则只有出战的角色才能获得。

战斗详细

行动顺序与主动回合





木技

部分术技发动后并不直接对目标产生效果，而是在地面上赋予地形效果。当术技指定的单位进入该地形区域后，就会受到该效果的影响。地形效果通常持续数个回合，且后赋予的地形效果会覆盖掉先赋予的地形效果。

待机方向

当角色提升至Lv.36时，即会自动习得秘奥义。秘奥义必须在极限突破状态下才能发动，并且一经发动会立刻解除极限突破状态。不过与通常的木技不同，秘奥义既不消耗AP，也无需咏唱时间，可以说是非常强力的招式。注意对于部分角色来说，秘奥义并不是其习得的最后一招。

状态正常



お断りください。

状态变化

攻击预测

性格

性格	说明
普通	优先攻击距离最近的角色。
切れ者	优先攻击残余 HP 较少或是能够进行回复的角色。与“冷酷”的感觉近似。
冷酷	优先攻击残余 HP 较少或是能够进行回复的角色。与“切れ者”的感觉近似。
猪突猛进	优先攻击残余 HP 较少的角色。与“效率主义”的感觉近似。
效率主义	优先攻击残余 HP 较少的角色。与“猪突猛进”的感觉近似。
勇猛果敢	优先攻击残余 HP 较多的角色。与“胜负好き”的感觉近似。
胜负好き	优先攻击残余 HP 较多的角色。与“勇猛果敢”的感觉近似。
アイテムなぞ	优先攻击使用过道具的角色。
人助け阻止!	优先攻击能够进行回复的角色。
技警戒	优先攻击使用过技的角色。
术警戒	优先攻击使用过术的角色。
リベンジ	优先攻击刚才攻击过自己的角色。
手近な敌狙い	优先攻击距离最近的角色。
回復役	优先进行回复行动。
補助役	优先进行补助行动。
回復&補助役	优先进行回复和补助行动。
气まぐれ	自由行动。
门番	直到攻击之前都站在原地不移动。
ル ク狙い	优先攻击ル ク。
テルン狙い	优先攻击テルン。

耐性与弱点

每个单位都存在着耐性属性与弱点属性。遭到耐性属性攻击时，伤害会大幅减少；相反遭到弱点属性攻击时，所受伤害则会提升。因此根据场上敌人的弱点与耐性，调整我方的属性攻击倾向，能让战斗过程事半功倍。

系统菜单





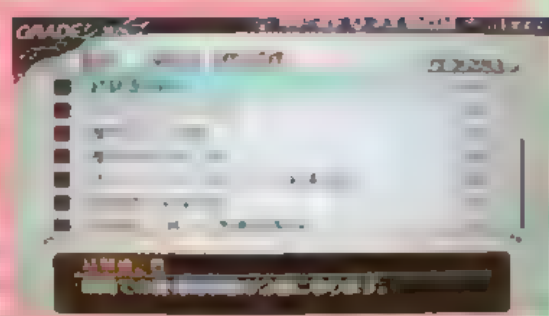
流程攻略

通关要素

任何一条路线通关后，都会要求留下通关存档，并且在标题画面追加“EX New Game”。选择“EX New Game”的话，继承之前留下的通关存档，就能获得上周目的全部GRADE值。注意要选择“EX New Game”的话，必须要有通关存档，该存档被覆盖的话就无法选择了（当然玩家若是用继承GRADE值后的存档去覆盖倒也问题不大）。另外上一周目的道具、角色等级、技能和斗技场状况都是无法继承的。

重新开始游戏时，据点系统中会多出一页“キヤラリー”，可以随时查看系统中已经确认过的好感度对话，不过仅限于当前队伍中拥有的角色。

GRADE 奖励



特伦管

第1话

まどろみの森

胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ	Lv1	238	-	-	火	普通
増援1						
ウルフ	Lv1	238	-	-	火	普通
増援2						
ウルフ ×3	Lv5	358	-	-	火	普通

攻略要点

标准的教学关卡。跟着系统指导一步步熟悉本作的战斗。本关参战角色固

斗风格吧。



第2话

想いの通い路

胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ	Lv6	390	-	-	火	普通
キラビ ×2	Lv5	343	-	风	火、地	术警戒
増援						
ウルフ ×2	Lv4	327	-	-	火	普通
キラビ	Lv4	313	-	风	火、地	术警戒

攻略要点

下。事先布好阵型。

第3话

ルフレズの街

胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ	Lv6	390	-	-	火	普通
キラービー ×2	Lv6	373	-	风	火、地	普通
ケコゲコ ×2	Lv7	543	-	水	火	普通
ウドイレム	Lv8	1172	-	水、地	火、风	普通

攻略要点

杂兵。最后来围攻BOSS即可。

第4话

ルフレスの街・近郊

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ウルノ × 3	Lv6	390	-	-	火	普通
ウトゴレム × 3	Lv8	1172	-	水、地	火、風	勝負好き

3 攻略要点

ム效率比较高。

级，用金钱购买装备和道具再行挑战。

第5话

惑乱の川

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
キッピ × 2	Lv8	436	-	風	火、地	普通
オタオタ × 3	Lv8	553	-	水	火	普通
ゲコゲコ × 3	Lv9	629	-	水	火	普通
カイ	Lv10	1369	-	暗	-	勇猛果敢

3 攻略要点

别去死磕，没什么好处。

第6话

専執の丘

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ガムウル ノ × 4	Lv9	692	-	-	-	普通
ブチブリ × 4	Lv9	629	-	水、地	火	普通
ノマ	Lv11	1245	マジノクガ ト	暗	-	補助役

3 攻略要点

スマント”吸引
火力。会稍微轻
松一些。

LV3以后就能买

战斗结束后诺玛成为一半，世界地图上开启
EX关卡“EX2 欺瞞の陷阱”

第7话

寂寞の峰

胜利条件

敌全灭

失败条件

我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ウルフ ×2	Lv9	489	-	-	火	普通
ガラムウルフ ×2	Lv10	741	-	-	-	普通
バット ×2	Lv9	629	-	暗	地、光	普通
ブチブリ ×2	Lv10	673	-	水、地	火	普通
ストーンゴレム ×2	Lv11	1580	ZOC	地	风	胜负好き
ソフィ	Lv12	1459	カウンタ	暗	-	勇猛果敢

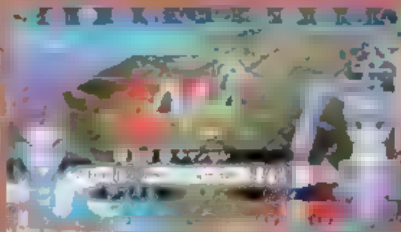
攻略要点

的索菲

才能收为同伴。由于索菲

没有远程攻击手段，玩家可以

战斗结束后索菲加入。



第8话

夢幻の天橋

胜利条件

击破ウェイグ

失败条件

我方全灭

増援1

胜利条件

击破シェデイス

失败条件

我方全灭

増援2

胜利条件

全员生存状态抵达目的地

失败条件

我方任意成员落下或我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
グール ×4	Lv11	718	-	暗	火、光	普通
ウドゴレム	Lv12	1527	-	水、地	火、风	胜负好き
ホルターガイスト ×2	Lv12	840	マジック ガート	暗	风、光	术警戒
ウェイグ	Lv14	1884	ZOC	水、暗	火	猪突猛进
増援1						
レッドゲコ ×3	Lv11	862	-	火	水	普通
ガラムウルフ ×3	Lv12	840	-	-	-	术警戒
シェデイス	Lv14	1713	ガート、 カウンタ	-	-	胜负好き
増援2						
ゾンビ ×6	Lv12	611	-	暗	火、光	手近な 敌狙い
ストーンゴレム ×2	Lv13	1782	-	地	风	门番

攻略要点

回复型角色也要放入队伍之中。

迅速击倒。

系冲在前面去开路。

第9话

ルフレスの街・西門

3 胜利条件

胜利条件 击破ルーク或メルディ

失败条件 敌人到达指定区域或我方全灭

胜利条件 敌全灭

失败条件 敌人到达指定区域或我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガラムウルフ × 3	Lv14	942				普通
オタレド × 2	Lv14	856	-	火	水	普通
レドゲコ × 2	Lv14	1028		火	水	普通
メルディ	Lv17	2001	マジックガード			气まぐれ
ルーク	Lv17	2257	カウンター	-	-	猪突猛进
増援						
ガラムウルフ × 4	Lv15	994	-	-	-	普通
デスビ × 3	Lv15	1306		風	火、地	人助け阻止!
ナイトレイド × 2	Lv16	1375	ガード、カウンター	風、暗	光	勝負好き

3 攻略要点

什么特别值得一提的。

第10话

苦悶のよどみ

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

胜利条件 全员生存状态抵达目的地

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ステインロバー × 3	Lv16	1428		地	火	普通
ポイズンハット × 4	Lv16	1280		暗	風、地、光	効率主義
ムスシブラ × 2	Lv16	1184		水、地	火	普通
ストーンゴレム	Lv17	2201	ZOC	地	風	リベンジ
ブレセア	Lv19	2639	ガード、ZOC	-	-	勇猛果敢
増援						
ナイトレイド × 3	Lv16	1375	ガード、カウンター	風、暗	光	技警戒
デスビ × 3	Lv16	1375	-	風	火、地	普通
アンキュラブル	Lv35	4875	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	水		リベンジ

3 攻略要点

程攻击打它一下，就可以开始放风筝。アンキュ

第11话

呻きの沼

胜利条件

初期

胜利条件 敌全灭

失败条件 卢克战斗不能

増援

胜利条件 卢克抵达目的地

失败条件 卢克战斗不能

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ラップオン ×5	Lv18	1551	マジック ガード	暗	光	普通
ワイト ×5	Lv18	1516		暗	火、光	ルーク狙い
ブレセア	Lv21	2881	ガード、 ZOC			ルーク狙い
シェイド	Lv21	2401	ガード、マジック ガード			切れ者
増援						
ステインロ ハ ×4	Lv19	1649		地	火	ルーク狙い
ボイズンバ ット ×3	Lv19	1478		暗	風、地、 光	普通
ナイトレイ ド ×4	Lv20	1660	ガード、 カウンタ	風、暗	光	普通
デスビー ×2	Lv20	1660	-	風	火、地	ルーク狙い
ラヴァゴ レム	Lv20	3449	ガード、 ZOC	火、地	水、風	勝負好き

攻略要点

刷新一批通常任务。



第12话

疑心の洞穴

胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ナイトレイ ド ×4	Lv20	1660	ガード、カ ウンタ	風、暗	光	效率主义
ラップオン ×4	Lv20	1699	マジックガード	暗	光	术者戒
ラヴァゴ レム ×2	Lv21	3601	ガード、 ZOC	火、地	水、風	リベンジ
ゼロス	Lv22	2879	ガード、マジ ックガード	-	-	效率主义
ユーリ	Lv22	2753	ガード、カウ ンター、マジ ックカット	-	-	勝負好き

攻略要点

有光属性攻击方式的角色出战

“EX5 魔诞の冰窟”

第13话 未练の城迹

3 胜利条件

初期

胜利条件 击破クィスタル

失败条件

メルディ战斗不能或我方全灭

増援

胜利条件 敌全灭

失败条件

我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
リタナ ×3	Lv20	1839	ガード、カウンター	暗	火、光	普通
マントラゴラ ×3	Lv22	1752	マジックガード	水、地	火	术警戒
テンプルガード ×2	Lv23	2085	ガード、マジックガード、ZOC	暗	風、光	手近な敵狙い
テンプルバトラ ×2	Lv23	2013	カウンター	暗	風、光	手近な敵狙い
メルディ	Lv25	2534	マジックガード			门番
クリスタル	Lv20	1149				普通

増援

リタナ ×3	Lv20	1839	ガード、カウンター	暗	火、光	普通
--------	------	------	-----------	---	-----	----

3 攻略要点

都是火属性弱点，有擅长火属性攻击的常色开路也很



第14话 嫉妒の废墟

3 胜利条件

初期

胜利条件 敌全灭

失败条件

我方全灭

増援

胜利条件 敌全灭

失败条件

我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ラッブオン ×5	Lv23	1926	マジックガード	暗	光	效率主义
テンプルガード ×2	Lv24	2168	ガード、マジックガード、ZOC	暗	風、光	アイテムなし
テンプルバトラ ×5	Lv24	2093	カウンター	暗	風、光	手近な敵狙い
クリスタル ×2	Lv25	1407				普通

増援1

ナイトレイド ×3	Lv24	1957	ガード、カウンター	風、暗	光	普通
ラーヴァゴレム ×2	Lv24	4066	ガード、ZOC	火、地	水、風	胜负好き

増援2

ヘビモス	Lv27	3785	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	普通
ジャバウォック	Lv27	3785	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	普通

3 攻略要点

援军。其中弱光的敌人比较多。建议队伍配置中多放一些擅长



会使用扇形范围攻击。

第1话 断绝の崖

胜利条件

胜利条件 击败巨大クリスタル 失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
デスビナイツ ×3	Lv27	2271		風	火、地	效率主義
ハジリスク ×3	Lv27	2422	-	火	風	普通
クリスタル ×4	Lv25	2815	-	-	-	普通
巨大クリスタル	Lv30	3351				普通
ブレセア	Lv30	4021	ガード、ZOC			勇猛果敢

増援（破壊左下水晶）

テンブルバトラ ×2	Lv27	2338	カウンター	暗	風、光	技警戒
マンドラゴラ	Lv27	2119	マジックガード	水、地	火	回復役
トライアド	Lv28	2107	マジックガード	水、地	火	回復役
ハジリスク	Lv28	2508		火	風	普通

増援（破壊右下水晶）

ラッポオン ×2	Lv27	2237	マジックガード	暗	光	普通
トライアド	Lv28	2107	マジックガード	水、地	火	回復役
ハジリスク	Lv27	2422		火	風	普通
ハジリスク ×2	Lv28	2508	-	火	風	普通

増援（破壊左上水晶）

テンブルバトラ ×2	Lv27	2338	カウンター	暗	風、光	技警戒
------------	------	------	-------	---	-----	-----

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ハジリスク	Lv27	2422		火	風	普通
テンブルバトラ	Lv28	2421	カウンター	暗	風、光	技警戒
ドライアド	Lv28	2107	マジックガード	水、地	火	回復役

増援（破壊右上水晶）

ハジリスク	Lv27	2422		火	風	普通
テンブルバトラ	Lv27	2338	カウンター	暗	風、光	技警戒
ハジリスク ×2	Lv28	2508	-	火	風	普通

攻略要点

形態、可以参与战斗。其特性是后卫回复、辅



第10话 憎しみの砂漠

胜利条件

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

出现敌人

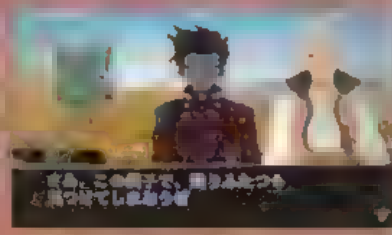
名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
サンドワム ×3	Lv32	5711	ZOC	火、地	水、風	普通
ジェイド	Lv34	3679	ガード、マジックガード			切れ者
ナハト	Lv34	4357	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	全属性	-	冷酷

増援

サンドワム ×3	Lv30	5361	ZOC	火、地	水、風	普通
----------	------	------	-----	-----	-----	----

攻略要点

钱，将商店的等级提升到Lv9。然后大量购买范围回复的“トリート”，能够让之后的战斗轻松很多很多。



火力。

第17话 绝望の荒野

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
サラマンダー×3	Lv31	2844		火	水、風	冷酷
ドライアド×2	Lv31	2325	マジックガード	水、地	火	木警戒
ラヴァゴレム	Lv32	5354	ガード、ZOC	火、地	水、風	勝負好き
ゼロス	Lv35	4485	ガード、マジックガード			効率主義
メルデイ	Lv35	3900	マジックガード			気まぐれ
増援1						
ゲルゲコ×4	Lv31	2422	-	水、風	-	効率主義
メデュサローバー×2	Lv31	2902	マジックガード、ZOC	地、暗	光	普通
増援2						
ゲルゲコ	Lv30	2345	-	水、風		普通
デスピナイツ	Lv30	2513	-	風	火、地	普通
フレイムハット	Lv30	2178	-	火、暗	地、光	投警戒
サラマンダー	Lv32	2934	-	火	水、風	普通
デスピナイツ	Lv32	2677	-	風	火、地	冷酷

3 攻略要点

击的強

要在其出手前
先解決掉其中
一只。

決一定數
量的敵人



第18话 嘆きの氷峯

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
アイスウルフ×4	Lv34	2736	カウンター	水	火	投警戒
アイスバット×2	Lv34	2463	-	水、暗	火、地、光	普通
アイスリザード×2	Lv24	3115		水	火、風	普通
ラップオン×2	Lv34	2800	マジックガード	暗	光	木警戒
イエティ×2	Lv35	4582	ガード、カウンター、ZOC	水	火	猪突猛进
ジェイド	Lv38	4233	ガード、マジックガード			切れ者
ブレセア	Lv38	5080	ガード、ZOC			勇猛果敢
1-リ	Lv38	4656	ガード、カウンター、マジックガード	-	-	勝負好き

3 攻略要点

復術の角色。

牽連。

メランコリック・通廊

3 胜利条件

胜利条件	テルン到达目的地	失败条件	テルン战斗不能
------	----------	------	---------

胜利条件	指定区域防御成功(2回合)或敌全灭	失败条件	让敌人抵达指定区域或テルン战斗不能
------	-------------------	------	-------------------

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	属性	弱属	性格
ジャバウオツク	Lv40	5571	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	テルン狙い
ヘビモス	Lv40	5571	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	テルン狙い

3 攻略要点

林和普普瑟亚

别看场上只有两个巨大敌人，开场后场上立刻会出现8名布鲁化的我方角色。也就是常见的“自己打自己”的桥段。8名角色为我方选择登场的。除特伦以外的7名角色一名主要角色(小编是遇到了没上场的阿斯贝尔)。等级全部为Lv41。全员持有技能

“マジックガード”和“ZOC”，且性格均为テルン狙い。建议特伦多多使用

来提升防御力，并躲在队伍最后方，不要太上前。然后其他战斗成员先将拥有远程攻击能力的角色解决掉，然后慢慢全灭这一批敌人。

配置在离第一个目的地往下数约4~5格的横向位



灭びの院

3+ 胜利条件

胜利条件 击破ラフネクリア 失败条件 我方全灭

3+ 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
シャドウガイスト x2	Lv40	3367	マジックガード	暗	風、光	气まぐれ
ネガティブブラント x3	Lv40	3218	マジックガード	地、暗	火、光	人助け阻止
リタナ x3	Lv40	3565	ガード、カウンタ	暗	火、光	効率主義
グザファン x2	Lv41	5368	カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	水、光	勝負好き
ラフネクリア	Lv50	8356	ガード、マジックガード、ZOC	-	-	冷酷
クリスタル x2	Lv40	2228	-	-	-	普通
増援						
ジャバウオック	Lv42	5850	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	普通
ヘビモス	Lv42	5850	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	普通

3+ 攻略要点

OSSラフ第一阶段的战斗。杂兵

当第一次击破BOSS后会发生剧情，BOSS以



且场上两侧

卡“EX7 禍事の岩场”

灭びの院・2

3+ 胜利条件

胜利条件 击破ラフネクリア 失败条件 我方全灭

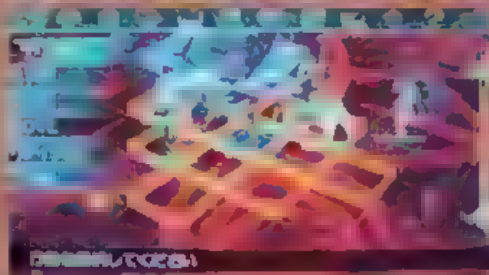
3+ 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ラフネクリア表	Lv60	13295	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	-	-	普通
ラフネクリア里	Lv60	13295	ガード、マジックガード、ZOC	-	-	冷酷

3+ 攻略要点

与第19话一样要面对布鲁化的我方角色，再

容止场吧。



納哈特管

第1話

失意の原

勝利条件

勝利条件 敵全灭

失敗条件 我方全灭

勝利条件

勝利条件 击破ダオス

失敗条件 我方全灭

出現敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ ×5	Lv25	1095	-	-	火	普通
増援1						
カルムウルフ ×2	Lv25	1548	-	-	-	普通
バジリスク ×2	Lv25	2252	-	火	風	普通
増援2						
ウトゴレム	Lv25	2815	-	水、地	火、風	普通
ストーンゴレム ×2	Lv25	3097	ZOC	地	風	普通
増援3						
ダオス	Lv50	5571	ガト、カウ ン、マジック ガト、ZOC	-	-	切れ者

攻略要点

办了肥(笑)



第2話

我执の草林

勝利条件

勝利条件 击破ジェイド 或
击破ユリ

失敗条件 ナハト 战斗不能

勝利条件

勝利条件 击破ジェイド 击
破ユリ

失敗条件 ナハト 战斗不能

出現敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ ×2	Lv5	358	-	-	火	普通
ゾンビ ×2	Lv5	369	-	暗	火、光	普通
ジェイド	Lv6	546	-	水、暗	光	切れ者
ユリ	Lv6	625	-	風、暗	光	胜负好き
増援						
ウルフ ×3	Lv5	358	-	-	火	普通
ゾンビ ×3	Lv5	369	-	暗	火、光	普通

攻略要点



ジェイド

協力者は撤退しておきたい状況ですし、ふむ、分かりました。お手伝いしましたら、助けなくすればいいんですね？

第3话

狐绝の地峡

3 胜败条件

胜利条件 敌全灭

失败条件

メルディ或ブレ
セア战斗不能

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
キラビ x2	Lv7	404		风	火、地	手近な 敌狙い
ブチブリ	Lv7	543		水、地	火	手近な 敌狙い
ウドゴレム x2	Lv8	1527		水、地	火、风	手近な 敌狙い
増援						
ウルフ x2	Lv8	456			火	木警戒
キラビ	Lv8	436		风	火、地	手近な 敌狙い
ブチブリ x2	Lv8	586		水、地	火	普通
ドライアド	Lv8	788	マジック ガード	水、地	火	普通

3 攻略要点

店。因此还是尽可能节约。

普蕾瑟亚的走位。

遇到达奥斯，不用担心。

第4话

梦幻の天桥

3 胜败条件

胜利条件 ルク到达目的地

失败条件

ルク或ナハト
战斗不能

3 出现敌人

胜利条件 全员生存状态到达目的地

失败条件

我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ゾンビ x4	Lv9	503		暗	火、光	普通
ウルフ x2	Lv10	524			火	普通
ガムウルフ	Lv10	741				普通
ゲコゲコ x2	Lv10	673		水	火	普通
ストング レム	Lv11	1580	ZOC	地	风	猪突猛进
増援						
ガムウル フ x2	Lv10	741				手近な 敌狙い
レドゲコ x2	Lv10	808		火	水	普通
ストング レム	Lv11	1580	ZOC	地	风	手近な 敌狙い

3 攻略要点



在进入

本关之前

建议先通过

自由战斗将

队伍整体实

力提升至

Lv11左右，

メランコリック・通廊

胜利条件

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

出现敌人

胜利条件 全员生存状态到达目的地 失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ウルフ ×3	Lv8	456			火	普通
グール ×4	Lv8	586		暗	火、光	普通
マルタ	Lv9	601		暗	光	回復役
ユリウス	Lv9	769		暗	光	切れ者
リッド	Lv9	699		暗	光	勇猛果敢
増援						
グール ×2	Lv8	586		暗	火、光	普通
ホルター・ガイスト	Lv8	645	マジックガード	暗	風、光	普通

攻略要点

就会出现増援，但基本战术还是不变。

钱购买装备和道具再行挑战。

错乱の畔

胜利条件

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ゲコゲコ ×5	Lv13	810		水	火	普通
ヘテロドクサ ×3	Lv13	810	マジックガード	水、地、暗	火、光	效率主义
増援1						
カイウス	Lv15	1255	ガード	暗		手近な敌狙い
アニ	Lv15	1105	マジックガード	水、暗		補助役
増援2						
グリンドハー ×2	Lv12	1145		風、地	火	冷酷
デスピ ×3	Lv12	1103		風	火、地	普通
ヘテロドクサ ×2	Lv12	763	マジックガード	水、地、暗	火、光	冷酷

攻略要点

定要不惜代价先将其解决。

更新一批通常任务。

第7话

未练の城迹

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガラムウルフ ×3	Lv15	994	-	-	-	普通
グル ×6	Lv15	904	-	暗	火、光	普通
ドライアド	Lv15	1215	マジックガード	水、地	火	普通
マンドラゴラ	Lv15	1265	マジックガード	水、地	火	普通
ルドガー	Lv18	1574	ガード、マジックガード	暗	-	普通
ロニ	Lv18	1749	ガード、カウンタ	暗	-	勇猛果敢
クリスタル	Lv18	1166	-	-	-	普通
クリスタル	Lv18	1516	-	-	-	普通
増援						
リタナ ×2	Lv15	1446	ガード、カウンタ	暗	火、光	胜负好き
リタナ	Lv16	1523	ガード、カウンタ	暗	火、光	胜负好き

3 攻略要点

来自《宿命传说》的斯坦《又



場。桑兵大部分弱光属

一些，尽量保证在9个以上。

到夹击。建议阿妮跟着这边走。

场更新一批通常任务。

第8话

嫉妒の废墟

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ラッブオン ×4	Lv19	1624	マジックガード	暗	光	术警戒
テンブルガード ×6	Lv21	1920	ガード、マジックガード、ZOC	暗	风、光	技警戒
ラヴァゴレム ×3	Lv23	3910	ガード、ZOC	火、地	水、风	猪突猛进

3 攻略要点

大的帮助。

第9话

メランコリック・通廊

胜利条件

敌全灭

失败条件

我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期（正面第一个宝箱）						
デスピ・ナイト	Lv25	2111	-	风	火、地	胜负好き
フレイムバット	Lv25	1830	-	火、暗	地、光	技警戒
初期（正面左下角宝箱）						
サラマンダ	Lv25	2315	-	火	水、风	普通
デスピ・ナイト	Lv25	2111	-	风	火、地	普通
初期（正面右上角宝箱）						
サラマンダ	Lv26	2402	-	火	水、风	普通
増援（最左側宝箱）						
テイランビオン	Lv26	3944	ガード、カウンタ、マジックガード、ZOC	風、地	-	ベンジ
増援（左上角宝箱）						
レットローバー	Lv25	2111	-	火、地	水	普通
レドケツ	Lv25	1689	-	火	水	勝負好き
増援（中央宝箱）						
デスピ・ナイト	Lv26	2191	-	風	火、地	普通
増援（右上角宝箱）						
ククク	Lv30	5957	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	-	-	切れ者

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
増援（最右側宝箱）						
フレイムバット	Lv26	1899	-	火、暗	地、光	术警戒

攻略要点

死

批通常任务

第10话

軌の伽藍

胜利条件

ナハト击破

失败条件

我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
カルムウルフ x2	Lv28	1724	-	-	-	气まぐれ
テンブルガード x3	Lv28	2508	ガード、マジックガード、ZOC	暗	風、光	勝負好き
テンブルバトラ x2	Lv28	2421	カウンター	暗	風、光	技警戒
リターナー x3	Lv28	2508	ガード、カウンター	暗	火、光	技警戒
グザファン	Lv28	3683	カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	水、光	普通
ナハト	Lv33	4231	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	全属性	-	冷酷
増援						
クリスタル	Lv40	1238	-	-	-	普通

攻略要点

左右应该能打得比较稳定。

斗技场更新一批通常任务和大量EX任务。

第11话 又びの院

3 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
カルムウル ノ×5	Lv30	1843				技警戒
ワイト×5	Lv30	2420		暗	火、光	普通
フーノの落 とし子	Lv35	3250	ガード、マ ジックガ ド、ZOC	火	水	手近な 敵狙い
増援1						
水の落とし子	Lv35	3250	ガード、マ ジックガ ド、ZOC	水	風	リベンジ
地の落とし子	Lv35	3250	ガード、マ ジックガ ド、ZOC	地	火	リベンジ
増援2						
アンキュラ ノルブ	Lv35	4875	ガード、カ ウンター、 マジックガ ド、ZOC	水		リベンジ
デカラビアス	Lv32	4640	ガード、カ ウンター、 マジックガ ド、ZOC	地・暗	火、光	リベンジ
増援3						
火の落とし子	Lv35	3250	ガード、マ ジックガ ド、ZOC	火	水	リベンジ
風の落とし子	Lv35	3250	ガード、マ ジックガ ド、ZOC	風	地	リベンジ
増援4						
ティランヒ オン	Lv32	4818	ガード、カ ウンター、 マジックガ ド、ZOC	風、地		リベンジ
ファイブ ロク	Lv32	7138	ガード、カ ウンター、 マジックガ ド、ZOC	火、地	水、風	リベンジ

3 攻略要点

属性攻击的角色也最好派上场。

部队回复一下HP和AP。

两个回复角色拆开负责给两边加血。

那里解决掉。

更新最后一批通常任务和EX任务。



天びの院・2

攻略条件

勝利条件

全敵ラフ・ネ
クリア

失敗条件

我方全灭

出現敌人

名称	等级	HP	持有技能	属性	要素	特性
初期						
グザファン ×2	Lv33	4323	カウンター、 マジック ガード、 ZOC	火、暗、水、光	本警戒	
リターナー×2	Lv33	2943	ガード、カウ ンター、 ガットカウ	暗	火、光	攻撃主義
ジャバウォ ック	Lv33	4599	カウンター、マジ ックガード、 ZOC	火、光	暗	攻撃威
ヘビモス	Lv33	4599	ガード、カウ ンター、マジ ックガード、 ZOC	火、暗、光		攻撃威
ラフ・ネ クリア	Lv40	8913	ガード、カウ ンター、マジ ックガード、 ZOC			手近な 敵強い
増援						
シャドウカ イスト	Lv40	3367	マジック ガード	暗	風、光	キユウ・ シュウ
ナイトレイト	Lv40	3218	ガード、カウ ンター	風、暗、光		キユウ・ シュウ
ネガティブ プラント	Lv40	3218	マジック ガード	地、暗、火、光		キユウ・ シュウ
リターナー	Lv40	3565	ガード、カウ ンター	暗	火、光	キユウ・ シュウ

攻略要点

納哈特篇の最終戦。队伍等级基本在Lv35以上就能稳定过关。不过既然是最终战，练到Lv36，看看秘奥义也是好的。大部分敌人是光属性弱点。出战成员建议选择纳哈特、才里乌斯。

其他就随喜了

最终战

本构成例是比較単純。先將正面的衆兵消灭，然后兵分两路解决掉



左右两侧的ジャバウォック和ヘビモス。BOSSは、場中毎回合都会不断出现性能为“半回復”的ラフ回復自身当前HP值的体力。不过若是这种衆兵残余的HP较少的话，BOSS的回复量也会相

斗技场任务

通常任务

ウルフ討伐	★1	挑戦 300/ 報酬 500	ウルフ ×6		アノブルクミ ×3	
キラ・ビ - 討伐	★1	挑戦 300/ 報酬 500	キラ・ビ - ×6	-	バナシ アボトル ×3	
オタオタ討伐	テルン篇	★1	挑戦 300/ 報酬 500	オタオタ ×6	-	リキユールボトル ×3
ケコケコ討伐	第4話完	★1	挑戦 300/ 報酬 500	ケコケコ ×6	-	フレアボトル ×3
ウトゴレム討伐	成、ナハ ト 第5	★1	挑戦 300/ 報酬 500	ウドゴレム ×4	ウドゴレムは火属性弱点。利用 火属性攻撃は较容易な側	ハードボトル ×3
牙と村	話完成	★1	挑戦 500/ 報酬 800	ウルフ ×3、キラ・ビ - ×3	-	ライフボトル ×3
森のヴェルたち		★1	挑戦 500/ 報酬 800	ウルフ ×3、キラ・ビ - ×2、 ウトゴレム ×1	-	レモンクミ ×2
弱点はどれだ?	テルン篇	★1	挑戦 500/ 報酬 800	ウトゴレム ×2、オタオタ ×4	全員火属性弱点	バイングミ ×2
ケコケコの子は オタオタ?	第4話完 成、ナハ ト 第5	★1	挑戦 500/ 報酬 800	オタオタ ×3、ケコケコ ×3	全員火属性弱点	スキル書 “バイタリテイ”
ウドゴレム大討伐	話完成	★1	挑戦 500/ 報酬 800	ウトゴレム ×6	全員火属性弱点	フレアマント、アクアマント、ウ イントマント、アースマント、ラ イトマント、ダークマント

狼の群れ	テルン篇 第7话完成、ナハ ト篇第7 话完成	★2	挑 战 1000/ 报 酬 1500	ウルフ ×3、ガラムウルフ ×3		バナシーアボトル、リキユ ールボトル、フレアボトル、 ハードボトル、テクニカル ボトル、スピードボトル
距離を保つて		★2	挑 战 1000/ 报 酬 1500	キラ ビ ×3、バット ×3	-	スキル书 “デクステリテイ”
ダブルラリアッ ト 1		★2	挑 战 1000/ 报 酬 1500	ウドゴレム ×2、スト ンゴレム ×3		スキル书 “ヒット & アウ エイ”
岩場のヴァールたち	アルン篇 第7话完成、ナハ ト篇第8 话完成	★2	挑 战 1000/ 报 酬 1500	ブチブリ ×2、ガラムウルフ ×2、ストーンゴレム ×2	-	モノクル
ゲコゲコ大発生		★2	挑 战 1000/ 报 酬 1500	オタオタ ×2、ゲコゲコ ×3、レッドゲコ ×3	用火属性攻击オタオタ和ゲコゲ コ。用水属性攻击レッドゲコ	マ ポ カレ
咏唱中のスキを つけ		★2	挑 战 1000/ 报 酬 1500	ブチブリ ×3、ボルタ ガイスト ×3	ボルタ ガイスト会使用范围术 攻击，建议分散站位，以及在其 咏唱时快速击破	スキル书 “サポート”
巨像の壁を打ち 砕け	テルン篇 第11话 完成、ナ ハト篇第 9话完成	★2	挑 战 1500/ 报 酬 2300	ブチブリ ×3、ボルタ ガイスト ×2、ラーヴァ ゴレム ×3	ラーヴァゴレム挡在前面，然后 后方的杂兵会利用术攻击。建议 战前先用装饰品提升术耐性。 ラーヴァゴレムの弱点是水和风， 而且术防较低，建议队伍中加入 两个魔法师会打起来轻松一些	ガーネット、アクアマリン、 オパール、ルビー、ダイヤ モンド、アメジスト
ブチブリたちの 逆襲		★2	挑 战 1500/ 报 酬 2300	ブチブリ ×2、ムスシブラ ×3、ヒュリス ×2	敌方全员持有风、地属性术攻击， 正面突破比较危险，建议选左右 侧集中攻击，慢慢削减敌人。 敌人全都是火属性弱点	アワーグラス
猛毒注意		★2	挑 战 1500/ 报 酬 2300	ポイズンバット ×3、ワイ ト ×2、デスビー ×2	登场敌人全都是毒状态攻击，建议装 上防毒的装饰品来挑战。万一中毒的 话，选择解毒会浪费一回合，而且还 有可能被敌人重复上毒，因此还不如 直接冒着扣血的风险快速消灭敌人	ウインドブ ッ
お化け屋敷	テルン篇 第14话 完成、ナ ハト篇第 10话完成	★2	挑 战 2000/ 报 酬 3000	グ ル ×2、ワイト ×2、 ランプオン ×3	ワイト和グール弱火和光，ラッ ブオン弱光属性，选择对应的角 色进行挑战会轻松很多。注意尽 量不要十字型站位	ハンタ ズモノクル
准备は万端?		★2	挑 战 2000/ 报 酬 3000	ワイト ×3、ポイズンバッ ト ×2、マンドラゴラ ×2	ワイト和ポイズンバット弱光。マン トラゴラ和ワイト弱火，因此建议以 擅长火、光属性术的角色为中心出战	セフィラ
神殿騎士		★2	挑 战 2000/ 报 酬 3000	テンブルバトラ ×3、テ ンブルガード ×3	テンブル系的弱点是风和光属性，建 议派出拥有对应属性大范围攻击术 的人选。敌人的招式是直线2格的 攻击，因此只要不直线2格排列角色， 就能减轻受到的伤害	トリート、スペシフィック
ドルア ガの塔		★2	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	グ リ ン ロ バ ×3、レ ッドロ バ ×3	グリーンローバー弱火，レッド ロ バ 弱水。グ リ ン ロ バ 持有范围攻击，建议优先解决	ジェットブーツ
オタオタの合唱		★2	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	オタオタ ×2、オタレド ×3、オタブル ×3		セ ジ、セボリ、ラベン ダー、カモミール、ペルペ ーヌ、バジル、ジャスミン、 サフラン
ゲコゲコの合唱		★2	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	ゲコゲコ ×2、レッドゲコ ×3、ゲルゲコ ×3	ゲコゲコ弱火、レッドゲコ弱水。 敌人的技攻击比较猛烈，建议加入 一名能够范围治愈的角色	ラブグミ、ドクログミ
氷峽のヴァールたち	テルン篇 第18话 完成、ナ ハト篇第 11话完成	★3	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	オタブル ×2、アイスウ ルフ ×2、アイスリザード ×2、イエティ ×1	除了オタブル以外所有敌人都是 火属性弱点。不过建议还是加入 一名回复角色	スキル书 “ダッシュ”
狼の大群		★3	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	ウルフ ×2、ガラムウルフ ×2、アイスウルフ ×2、 ナイトレイド ×2	-	アミユレット
火と氷		★3	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	フレイムバット ×2、アイ スバット ×2、サラマンダ ×2、 アイスリザード ×2	敌人数量很多，最好能带一个范 围回复角色	ヒ ルバンクル
巨人の共演		★3	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	ウドゴレム ×1、スト ン ゴレム ×1、ラーヴァゴ レム ×1、イエティ ×1、 グザフアン ×1	首先集中攻击左下角のゴレム，然 后在左下角待机，用火属性术迎击イ エティ，最后再清场。这 场最重要 的是要集中火力一个一个消灭敌人	メンタルバングル
光の魔獣・暗の 魔獣		★3	挑 战 2500/ 报 酬: 3800	ジャバウオック ×2、ヘビ モス ×2	ジャバウオック弱暗，ヘビモス弱光。首 先在敌人集合之前，集中火力将左下のヘ ビモス用光属性招式击破，然后再对抗剩 下的 头。本战建议装备提升光和暗属 性的装饰品，能打得轻松很多。另外范围回 复角色也是必须的	ヘルシアンブ ッ

EX任务

※1 EX任务的后半难度极高，且过关进度并不会继承到一周目，因此建议在二周目通关之后，在GRADE商店购买获得经验值2倍的特典后，在第二周目来进行挑战更有效率。

※2 布鲁化的角色全员持有“ガード”、“カウンタ”、“Mカト”和“ZOC”四项技能，因此反倒不用考虑选择角色的问题。性格大部分都是“普通”（偶尔有几个“回复役”），注意各个击破即可。

		★	挑 战	報酬	ボス	【注意】	【初回報酬】
想いを系ぐ者たち		★3	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ルルカ(Lv30)、ヴ ル・スバ ダ(Lv30)	【推荐挑战等级: Lv28 以上】	コードのぬいぐるみ (HP基礎値提升15%，击破敌人时回复HP10%)
响きあう者たち	テルン篇第15话完成、ナハト篇第10话完成	★3	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ル・コレット(Lv30)、ヴ ル・ゼロス(Lv30)、ヴ ル・ブレセア(Lv30)、ヴ ル・ロイド(Lv30)	【推荐挑战等级: Lv30 以上】	ノイシュのぬいぐるみ (俊敏基礎値提升20%，移动力+1)
生まれた意味を知る者たち		★3	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ル・ガイ(Lv32)、ヴ ル・ジェイド(Lv32)、ヴ ル・ティア(Lv32)、ヴ ル・ナタリア(Lv32)、ヴ ル・ルク(Lv32)	【推荐挑战等级: Lv31 以上】	ミウウのぬいぐるみ (让攻击自身的敌人命中率降低15%)
揺るぎなき信念の者たち		★4	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ル・ジュ ド(Lv35)、ヴ ル・ミラ(Lv35)	【推荐挑战等级: Lv33 以上】	テイボのぬいぐるみ (木攻和术防基礎値提升20%)
守る強さを知る者たち		★4	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ル・アスベル(Lv38)、ヴ ル・シエリア(Lv38)、ヴ ル・ソフィ(Lv38)	【推荐挑战等级: Lv34 以上】	メカソフィのぬいぐるみ (物攻和物防基礎値提升20%)
选择が未来を紡ぐ者たち	テルン篇第16话完成、ナハト篇第10话完成	★4	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ル・ルドガー(Lv40)、ヴ ル・ユリウス(Lv40)	【推荐挑战等级: Lv35 以上】	ルルのぬいぐるみ (获得SP变为1.2倍)
“正义”を貫き通す者たち		★4	挑 战: 3000/報酬: 4500		ヴ ル・エステル(Lv40)、ヴ ル・ジュ デイス(Lv40)、ヴ ル・フレン(Lv40)、ヴ ル・リタ(Lv40)、ヴ ル・レイヴン(Lv40)、ヴ ル・ユーリ(Lv40)	【推荐挑战等级: Lv43 以上】 因为要以4人对抗Lv40的6人，若非等级碾压的话比较难打。前列肉盾角色的防御力一定要够高，可以通过装饰品或术来提升，否则有被秒杀的危险。范围回复且有苏生术的角色至少要加入一个。坚守阵地战的打法，将冲过来的敌人各个击破	ラビードのぬいぐるみ (命中率提升15%)
怒れる巨龙		★4	挑 战: 3500/報酬: 5300		ケイブレックス(Lv45)	【推荐挑战等级: Lv42 以上】 ケイブレックス会使用火属性的3格攻击，建议让一名持有ZOC的角色装备提升火耐性的装饰品“ガーネット”在前面挡住它。另外一人在3格以外的距离以术进行攻击。ケイブレックス的弱点是光属性	セージ、セボリー、ラベンダ、カモミール、ベルベヌ、バジル、ジャスミン、サフラン
2頭の巨龙		★4	挑 战: 3500/報酬: 5300		ケイブレックス×2 (Lv40)	【推荐挑战等级: Lv43 以上】 相比上一个任务，敌人等级下降却增加了一个。基本战术还是不变，注意各个击破	リミッツシンボル
古の獣	テルン篇第17话完成、ナハト篇第10话完成	★4	挑 战: 3500/報酬: 5300		エンシェントライガ (Lv48)	【推荐挑战等级: Lv43 以上】 エンシェントライガ会使用风属性的范围攻击“放电”，以及高威力的近距离蹂躏攻击。招式伤害极高，低防御角色被一击必杀是常事。建议战术跟之前一样，让持有ZOC的角色装备提升物理防御力或HP最大值的装饰品去前方挡住，后列角色以暗属性术来攻击它的弱点，追求速杀	エクシード (主动回合开始时和待机时AP回复值提升5%)
光の魔獣・暗の魔獣EX		★5	挑 战: 3500/報酬: 5300		ジャバウオック(Lv50)、ベヒモス(Lv50)	【推荐挑战等级: Lv48 以上】 本战建议装备提升光和暗属性的装饰品。范围回复型角色也是必须的。开场先集中弱点击消灭掉其中一方	ブルーセフィラ (获得金钱2倍)
燃え上がる巨体		★5	挑 战: 3500/報酬: 5300		ファイブロンク(Lv55)	【推荐挑战等级: Lv51 以上】 HP高达12234。持有范围攻击和技能“カウンタ”，建议让ZOC角色抵住，然后在远距离对其弱点水和风，以术攻击来消耗	ジェットブーツ (移动力+2)
海底の番人		★5	挑 战: 3500/報酬: 5300		アンキュラブル×2 (Lv50)	【推荐挑战等级: Lv50 以上】 アンキュラブル会使用水属性单体攻击，威胁不算很大。用水以外属性攻击它即可。队伍中加入一名回复角色就稳定了	セージ×2、セボリー×2、ラベンダ×2、カモミール×2、ベルベヌ×2、バジル×2、ジャスミン×2、サフラン×2
古の兽たち		★5	挑 战: 3500/報酬: 5300		エンシェントライガ (Lv52)、ユニセロス (Lv52)	【推荐挑战等级: Lv50 以上】 两者都是暗属性弱点。建议优先击破移动力较高的エンシェントライガ	スキル书“バイタリテイ”、スキル书“スピリッツ”

砂漠のハンタ

★5 挑 战: 3500/
報酬: 5300 テイラビオン (Lv60)

【推荐挑战等级: Lv50 以上】敌人会使用火属性的单体攻击, 风和地属性为耐性, 并不是很难对付。建议还是 ZOC 角色挡住, 后列术输出

スキル书 “デクステリテイ”、スキル书 “イベイジョン”

油断大敌!

★5 挑 战: 3500/
報酬: 5300

オタオタ ×4 (Lv75)、
ゲコゲコ ×3 (Lv75)

【推荐挑战等级: Lv52 以上】虽说等级有 Lv75, 但毕竟都是杂兵, 个体的攻击力并不高。但毕竟数量太多, 建议多多使用火属性的范围攻击, 以预测其移动位置的方式空放, 效果不错。另外这个任务非常适合用来刷经验和 SP

スキル书 “ストレンジス”、スキル书 “マジカル”、スキル书 “ディフェンド”、スキル书 “レジスト”

白と黒

テルン篇第
17 话完成、
ナハト篇第
10 话完成

★5 挑 战: 3500/
報酬: 5300

イエティ (Lv55)、グザ
ファン (Lv55)、ジャバ
ウオック (Lv55)、ベヒ
モス (Lv55)

【推荐挑战等级: Lv54 以上】敌人两个弱光, 一个弱火, 一个弱暗, 但是有三个都耐火, 因此出战人员还是偏重光、暗属性。采用各个击破的战术, 先解决防御力较低的イエティ和グザファン。记得加入一个回复角色

スキル书 “ガード”、スキル书 “マジックガード”、スキル书 “Wガード”、スキル书 “Wマジックガード”

怒れる 2 頭の
巨龙

★5 挑 战: 4000/
報酬: 6000

ケイブレックス ×2
(Lv55)

【推荐挑战等级: Lv54 以上】ケイブレックス弱光耐地, 术防比物防低, 建议用 ZOC 角色抵住, 后列法师用光属性输出

スキル书 “クリティカル”、スキル书 “クリティカルキープ”

巨像の壁を打
ち砕け EX

★5 挑 战: 4000/
報酬: 6000

ウドゴレム (Lv70)、ス
トーンゴレム (Lv60)、
ラ ヴァゴレム (Lv65)

【推荐挑战等级: Lv52 以上】敌人全员弱风, 且移动力只有 2, 用远程术攻击一路逃一路打应该问题不大

スキル书 “イミューンティ”、スキル书 “ナチュラルリカバ”

熱砂に住まう
者たち

★5 挑 战: 4000/
報酬: 6000

サンドワ ム ×2 (Lv65)、
テイラビオン (Lv70)

【推荐挑战等级: Lv55 以上】テイラビオンの攻略法跟之前一样, 是 ZOC 角色挡住, 后列术输出。サンドワ ム不会移动, 只要不靠近其 4 格之内, 等解决了テイラビオン之后再慢慢远程耗死都可以

スキル书 “ガ ディアン”、スキル书 “ディフェンダー”

鳥の王

★5 挑 战: 4000/
報酬: 6000

エンシェントライガ
(Lv70)、ガラムウルフ
×5 (Lv65)

【推荐挑战等级: Lv55 以上】首先要收拾杂兵, 降低伤害。用 ZOC 角色挡住 BOSS 前进, 然后后列不断各个击破杂兵。注意角色必暗属性输出为重

ゼクシード (主动回合开始时和特机时 AP 回復量提升 10%)

物語を紡ぎし
者たち 1

★6 挑 战: 5000/
報酬: 10000

ヴール・クレス (Lv65)、
ヴール・スタン (Lv65)、
ヴール・リッド (Lv65)、
ヴール・ロイド (Lv65)

【推荐挑战等级: Lv60 以上】

物語を紡ぎし
者たち 2

テルン篇第
19 话完成、
ナハト篇第
11 话完成

★6 挑 战: 5000/
報酬: 10000

ヴール・ヴェイグ (Lv65)、
ヴール・セネル (Lv65)、
ヴール・ルーク (Lv65)、
ヴール・カイウス (Lv65)

【推荐挑战等级: Lv60 以上】

物語を紡ぎし
者たち 3

★6 挑 战: 5000/
報酬: 10000

ヴール・ルカ (Lv65)、
ヴール・エミル (Lv65)、
ヴール・ユリ、ヴール・ア
スベル (Lv65)

【推荐挑战等级: Lv60 以上】

物語を紡ぎし
者たち 4

★6 挑 战: 5000/
報酬: 10000

ヴール・ジュード (Lv70)、
ヴール・ミラ (Lv70)、ヴ
ール・ルドガ (Lv70)

【推荐挑战等级: Lv60 以上】



EX关卡攻略

EX1

战きの木立

开启条件

完成特伦篇第5话

胜利条件

敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	属性
ウルフ ×2	Lv10	524	-	-	火	普通
カルムウルフ ×3	Lv11	790	-	-	-	普通
ウトゴレム ×2	Lv11	1436	-	水、地	火、风	普通
リタ	Lv12	1162	マジックガード	暗	-	效率主义
ルカ	Lv12	1315	ガード、ZOC	火、暗	水	普通

攻略要点

本关主要

面对的是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。

本关的敌人

主要是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。

本关的敌人

主要是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。

本关的敌人

主要是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。

本关的敌人

主要是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。

本关的敌人

主要是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。

本关的敌人

主要是来自

《雷暴传说》

的敌人和来自

《无暗传说》

的敌人。



EX2

欺瞞の陷阱

开启条件

完成特伦篇第6话

胜利条件

敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	属性
初期						
ウトゴレム ×2	Lv11	1436	-	水、地	火、风	普通
レフリス	Lv11	718	-	水、地	火、风	普通
ヒラリス	Lv11	718	-	水、地	火、风	同僚役
レドゴ ×3	Lv11	862	-	火	水	普通
エミル	Lv13	1161	ガード、カウンタ	-	-	技警戒
リオン	Lv13	1972	ガード、マジックガード	地	-	木警戒
ハロルト	Lv13	1089	マジックガード	光	-	效率主义
増援						
オタレット ×3	Lv10	673	-	火	水	普通
カルムウルフ ×2	Lv10	741	-	-	-	普通
カルムウルフ	Lv11	790	-	-	-	普通

攻略要点

来自《仙乐传说 拉

塔特斯科的骑士》

的埃米尔（エミ

ル）、来自《宿命

传说》的里昂（リ

オン）以及来自《宿命传说2》的哈洛路特（ハ

ロルト）。一开始全员被包围在中央。出战之前

建议先找个木防较高的人装备耐性的装饰品。

然后以他为首向右下角开杀。率先击倒拥有远程

魔法的哈洛路特。然后再慢慢解决接近的敌

人行。里昂和埃米尔会在第二回合开始冲下

来。哈洛路特是典型的法师。用物理攻击解决比较有

效率。里昂双攻和木防都比较高。建议让物防高

的角色去吸引。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他

先一口气击退。埃米尔则比较无所谓。可以让他



憤怒の尾根

3+ 开启条件

3+ 攻略要点

3+ 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3+ 出現敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ハンリス ×3	Lv12	1222		火	风	普通
ヘテロドク サ ×2	Lv13	810	マジック ガード	水、地、 暗	火、光	普通
ラップオン ×2	Lv13	1197	マジック ガード	暗	光	术警戒
ストーンゴ レム	Lv13	1782	ZOC	地	风	手近な敵 狙い
スパーダ	Lv15	1627	マジック ガード	风、暗	-	术警戒
レイヴン	Lv15	1416		风、暗		回復役
ティア	Lv15	1356	マジック ガード	光、暗	-	回復役

后三人加入队伍。

昏迷の大树

3+ 开启条件

3+ 胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

3+ 出現敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
テンプル カード ×3	Lv17	1601	ガード、 マジック ガード、 ZOC	暗	风、光	术警戒
テンプルバ トラ ×4	Lv17	1545	カウン タ	暗	风、光	効率主義
ドライアド ×4	Lv18	1411	マジック ガード	水、地	火	回復役
ジュード	Lv20	1801	ガード	暗	-	勇猛果敢
コレット	Lv20	1673	マジック ガード	暗		普通
増援						
デスビ- ×4	Lv17	1445	-	风	火、地	术警戒
ムスシノラ ×2	Lv17	1245		水、地	火	术警戒

3+ 攻略要点



虚诞の冰窟

开启条件

完成特伦篇第12话

胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
アイスウル フ×3	Lv23	1882	カウンター	水	火	术警戒
アイスバ ット×3	Lv23	1694	-	水、暗	火、地、 光	技警戒
アイスリ ザード×3	Lv23	2143	-	水	火、風	普通
エステル	Lv25	2111	ガード、カ ウンター	-	-	回復役
シュリア	Lv25	2111	カウンタ、 マジック ガード	-	-	回復役
ミラ	Lv25	2315	ガード、カウ ンター、マジ ックガード	火、水、 風、地	-	勇猛果敢
増援						
イエティ ×2	Lv25	3308	ガード、カウ ンター、ZOC	水	火	手近な敵 狙い

攻略要点

开场后

建议全队前往
初始角度右侧
的冰柱旁。以
冰柱为盾进行
阵地战，避免



击破。战斗结束后三人加入队伍。

暗泪の均場

开启条件

完成特伦篇第14话

胜利条件

胜利条件 击破クレス

失败条件 我方全灭

胜利条件

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全灭

出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
サラマン ダー×4	Lv26	2402	-	火	水、風	术警戒
フレイムバ ット×2	Lv26	1899	-	火、暗	地、光	效率主义
ラーヴァゴ レム×2	Lv27	4542	ガード、 ZOC	火、地	水、風	普通
コハク	Lv29	2306	ガード、マジ ックガード	火、暗	-	気まぐれ
クレス	Lv29	2720	ガード、マジ ックガード	暗	-	勇猛果敢
増援						
ファイプロ ンク	Lv28	6270	ガード、カウ ンター、マジ ックガード、 ZOC	火・地	水 風	切れ者

加入队伍。

EX7 祸事の岩场

3 开启条件

后，再完成特伦

第二周日之后的第20话

3 胜利条件

胜利条件

敌全灭

失败条件

敌人到达指定区域或我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
アニ	Lv45	4012	ZOC			キユウ シュウ
カイウス	Lv45	4458	ZOC	-		キユウ シュウ
スタン	Lv45	4904	ZOC			キユウ シュウ
マルタ	Lv45	4012	ZOC	-		キユウ シュウ
ユリウス	Lv45	4904	ZOC			キユウ シュウ
リッド	Lv45	4458	ZOC	-		キユウ シュウ
増援						
オズ	Lv45	4012	ZOC			キユウ シュウ
セネル	Lv45	4458	ZOC			キユウ シュウ
ヒスイ	Lv45	4012	ZOC	-		キユウ シュウ
ルドガ	Lv45	4458	ZOC			キユウ シュウ
ロ	Lv45	4458	ZOC			キユウ シュウ

3 攻略要点

压了。如果还没达到高等级的玩

卡的话

可以派上

拥有ZOC

技能的

角色来迎

缓敌人的

进军。将

所有敌人

AP来准备对付援军。



EX8 ルフレスの街

3 开启条件

3 胜利条件

胜利条件

敌全灭

失败条件

我方全灭

3 出现敌人

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ガムウルフ	Lv53	3245				普通
ガムウルフ x2	Lv53	3245	-	-	-	术警戒
ヘテロドクサ	Lv53	2950	マジックガード	水、地、暗	火、光	普通
ポイズンバット x2	Lv53	3966	-	暗	風、地、光	人助け阻止!
ケイブレックス	Lv55	7646	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	地	光	技警戒
増援1						
テンプルガード x2	Lv53	4720	ガード、マジックガード、ZOC	暗	風、光	普通
テンプルバトラ x2	Lv53	4556	カウンター	暗	風、光	技警戒
ジャバウォック	Lv55	7646	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、光	暗	勝負好き

名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
ヘビモス	Lv55	7646	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	火、暗	光	勝負好き
増援2						
サラマンダー x2	Lv53	4851	-	火	水、風	普通
フレイムバット	Lv53	3835		火、暗	地、光	普通
フレイムバット	Lv53	3835	-	火、暗	地、光	效率主義
アンキューブル	Lv55	7646	ガード、カウンター、マジックガード、ZOC	水		普通

3 攻略要点

最后同样留下一个テンプルガード来回复HP和

全部推掉即可。

失意の原場

3 开启条件

3 攻略要点

3 胜利条件

勝利条件

击破ダオス

失敗条件

我方全灭

3 出现敌人

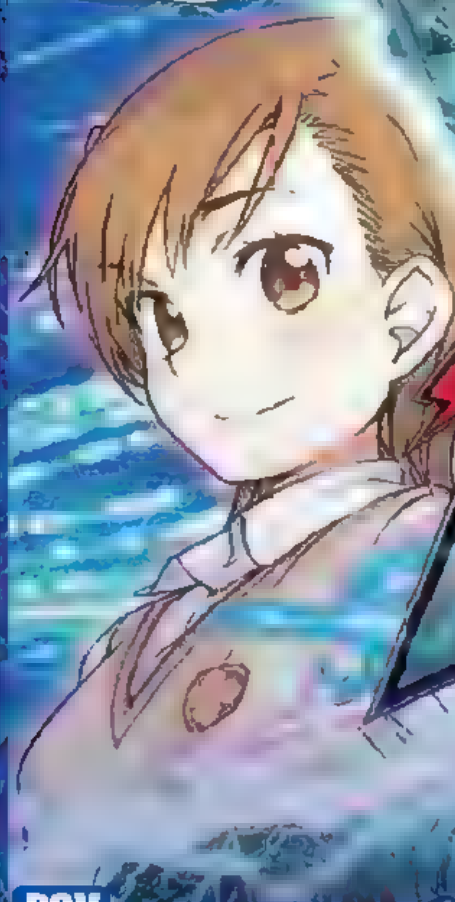
名称	等级	HP	持有技能	耐属	弱属	性格
初期						
ナイトレイド ×2	Lv60	4801	ガード、カウンタ	風、暗	光	效率主义
ジャバウオック	Lv65	8949	ガード、カウンタ、マジックガード、ZOC	火、光	暗	胜负好き
ヘビモス	Lv65	8949	ガード、カウンタ、マジックガード、ZOC	火、暗	光	效率主义
エンシェントライガ	Lv65	8949	ガード、カウンタ、マジックガード、ZOC	風、地、光	暗	按警戒
ダオス	Lv70	7643	ガード、カウンタ、マジックガード、ZOC			切れ者

入两名能够高效范围回复的角色



主线22关与12关，虽然乍一看流程似乎比较短，但配合EXX关卡和斗技场任务的话，容量还是十分充足的。由于游戏全程语音，对于FANS来说简直不能更赞。难度设置比较合适，虽然可以通过练级实现等级碾压，但还是需要玩家创意去如此操作，直奔通关的话特伦篇敌人的强度刚刚好，纳哈特篇则需要一定时间去练级赚钱。战斗通过技能与术技的组合，能打出很多花样，而且所有的角色都有过人之处，可以说在角色培养方面基本不用担心走进误区。本作的素质总的来说还是没令人失望。

Guide 攻略透解 Through



電撃文庫

FIGHTING CLIMAX X

ファイティング クライマックス

PSV

电击文库 战斗巅峰

电击文库 FIGHTING CLIMAX

SEGA

日版

2014年11月12日

PS4版

对应交叉存档

本作是“电击文库”创刊20周年纪念作品，由制作了《夜下降生》的汤浅面包代工，3D画面清新亮丽。多款角色也都来自“电击文库”畅销人气轻小说，如果你是喜欢轻小说这一类型的玩家，相信也会对这款游戏非常感兴趣。游戏上手简单，系统却精巧，令人回味无穷，假使作为一款格斗游戏来看也有着相当高的完成度，现在就来看看本作的详细介绍吧。

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家 can 观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、S共4个按键，分别对应弱、中、强攻击与援护。对应键位可以在设定模式中进行变更。弱、中、强攻击归类为通常攻击，需要连续输入方向指令发动的招式称为必杀技。

画面解说



- ① 使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
- ② 援护角色。左侧为1P选择的援护角色，右侧为2P选择的援护角色。

- ③ 体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为失败。
- ④ Hit数。表示当前连段的攻击次数。
- ⑤ 绿色外框为确定连，红色外框表示中途可以受身。
- ⑥ BLAST标识。发动后会获得各种各样的效果。
- ⑦ 巅峰槽。累积EX必杀技和超必杀技的能量槽。圈内数字表示当前已存储能量值。
- 王牌标识。当前可发动王牌技的次数。发动后标识会能量槽化，代表角色强化状态的持续时间。

基本行动

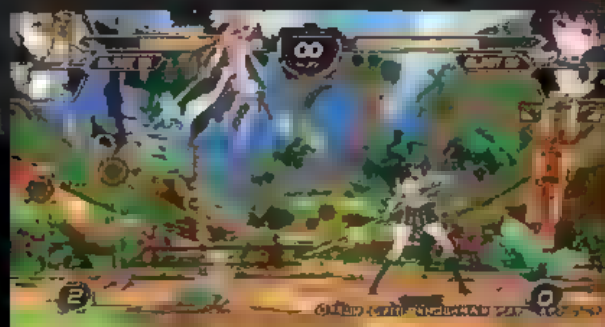
前进·后退：输入 4/6 方向，角色向对应方向缓慢移动。



蹲下：输入 1/2/3 方向，角色在原地蹲下。



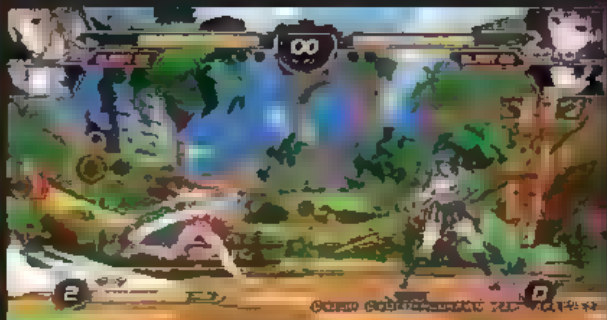
跳跃：输入 7/8/9 方向，角色向对应方向跳跃移动。再次输入后可进行二段跳跃。



急速前跳（クイックフオーワード）：快速连续输入 2→8 方向，角色会向前进行快速且大幅度的切入型跳跃。同样可派生出二段跳跃。



前冲：输入 66，角色向前方快速移动。前冲没有硬直，随时可以进行跳跃或防御。



急退：输入 44，角色向后方快速移动。不过没有无敌时间。



防御：在对手攻击接触到角色之前，输入 1/4/7 方向，即可采取防御行动。防御必杀技和王牌技时会损失少许可回复体力，不过体力低下时也不会因为防御而致死。另外空中也可以做出防御行动，但部分招式不能空中防御。



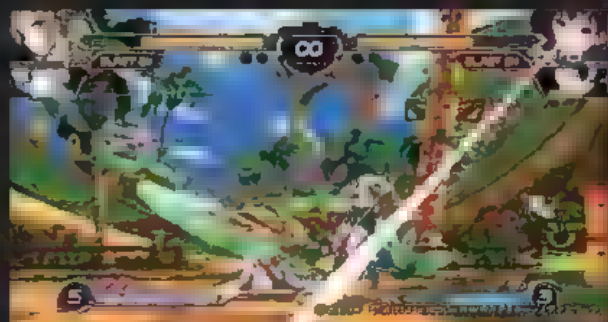
投技 **拆投**：贴近对手输入 6/4C 即可发动投技。被投的一方在被抓住的瞬间同样输入 6/4C 可发动拆投。



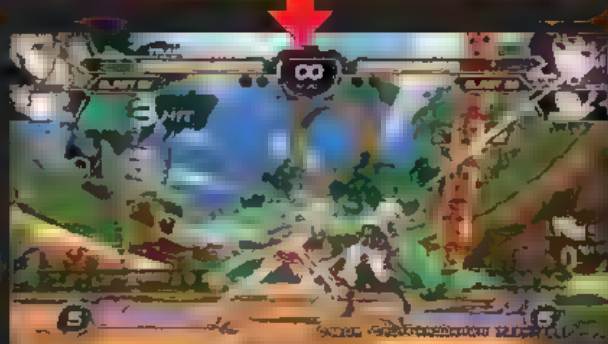
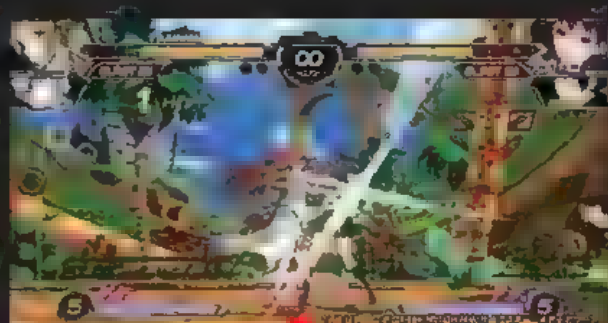
受身：被对手攻击吹飞时，按住 A/B/C 任意一键不放，角色会在可受身的最快时间点自动发动受身，从受创状态进入无敌状态并持续至角色落地为止。受身时输入方向可以向对应方向移动，并且重置二段跳发动权。在无敌状态下发动二段跳或出招攻击，则立刻解除无敌状态。



通常攻击：输入 A/B/C 键，角色发动通常技攻击。



连携攻击 **コンビネーション**：攻击接触对手时按下其他通常技按键即可使出连携攻击。与其他作品有所区别的是，本作中连携攻击通常情况下只局限于 A → B → C 这样由



弱到强的连锁路线。而在王牌强化效果发动中，才能发动 B⇒C⇒A 或是 C⇒A⇒B 这样无视攻击强弱顺序的连锁路线。连携攻击中 A 的部分还能加入蹲攻击，最多能连打 3 次。另外部分招式可以在触碰到对手后进行“跳跃取消”。不过若是在攻击命中的情况下，同一套连段中只能跳取消一次。

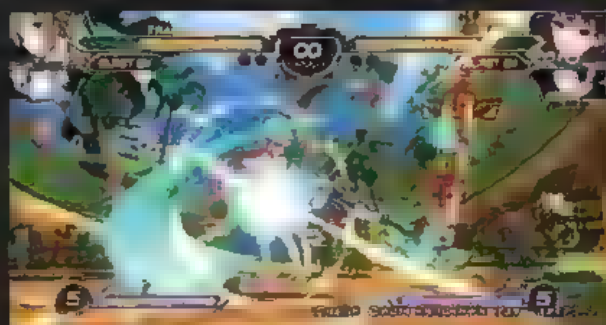
快捷连携 (クイックコンビネーション) 地面上 A 攻击接触到对手时，连续按下 A 键，角色就会自动使出固定套路的自动连段。巅峰槽在 1 以上时，会以 EX 必杀技来收尾。伤害虽然不高，但胜在轻松简便不失误，在对手体力不多时能够稳定结束战斗。当然玩家也可以在 EX 必杀技最后手动来追加超必杀技。



必杀技 输入特定方向指令 +A/B/C，即可发动必杀技。每个角色拥有的必杀技类型、数量和特性均有所区别，乃凸显角色特征的最大要素。



冲击技 (インパクトスキル) 输入 A+B 或 2A+B 即可发动的强力招式。特征为启动瞬间 (第 1 帧起) 有相杀对手招式的性能。每个角色的招式形态都不同，但总体来说，A+B 均为横向的突进技，2A+B 均为向上的对空技或当身技。冲击技可以取消任何通常技，命中后也可以正常连锁出 EX 必杀技或超必杀技，但被防御时只能连锁王牌技和 BLAST 来消除破绽，否则就是大确反。



冲击破坏 (インパクトブレイク) 输入 4A+B 即可发动的全员共通中段技。发动时起跳一定高度可以回避下段攻击，起跳至最高点时获得等同于冲击技的相杀性能。攻击解除对手后再次输入 A/B/C 可发动特写画面的追加攻击，将对手浮空，自身也会跟着自动跳起。追加攻击按键输入慢一些的话，将不会出现特写画面，追加攻击本身的伤害补正也会劣化，大幅影响整套连段的伤害。冲击破坏被防御时没有确反，但追加攻击被防御后会出现极大的破绽。



EX 行动 (エクステンドアクション) 发动特定通常攻击或特定必杀技时，按住输入的功能键 (A/B/C) 不放，招式的性能就会发生一定的变化，这被称为 EX 行动。注意 EX 行动并非“强化”原本的招式，而是“改变”原本的招式。另外也不是所有角色都拥有 EX 行动。



▲亚丝娜输入 214A/B/C 时按住不放的话，就不会派生出之后的冲刺攻击，仅仅转变为后跳的假动作。

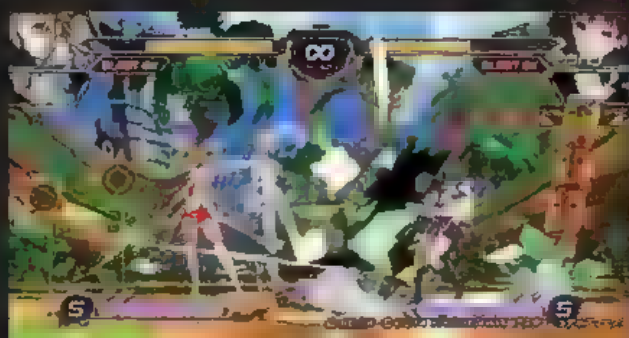
援护攻击

■ 选用角色下方的援护角色头像为彩色时，即可按 S 键发动援护攻击。当援护攻击结束、援护角色从场上消失后，援护角色头像从灰色开始由下往上充能，填充完毕后再次回复为彩色，角色说出一句台词提示代表可再次发动援护攻击。

■ 援护攻击大致分为三种类型，分别是攻击型（ATTACK）、防御型（DEFENCE）和特殊攻击型（SP ATTACK）。攻击型一般是直接发起攻击的招式；防御型是当身技类型，对手在其效果范围内发动攻击后会遭到反击；特殊攻击型一般没有直接了当的高杀伤力，但命中后能对对手的行动作出限制或削弱（例如行动拘束、伤害补正缓和等）。

■ 每个援护角色都拥有至少两种攻击方

式。其一是输入 2/5/8S 发动，俗称为 5S，特征是指令不带横向的方向；其二是输入 1/4/7/9/3/6/9S 发动，俗称为 6S，特征是指令带横向的方向。（延珠还有按住一种输入 2/5/8S 后，按住 S 发动的第三攻击方式。）通常情况下，援护攻击只能在地面发动，且发动时角色会做出呼叫的行动，产生一定的破绽。不过也有一些特别的发动方式，下文详细介绍。



援护取消

在攻击触碰对手、产生硬直时间时，消耗 1 条巅峰槽即可强制唤出援护进行攻击。这属于特殊援护行动中的援护取消，发动时角色身上会有绿色的光圈缠绕，画面也会瞬间暗转，作为角色发动了援护取消的提示。援护取消是消除自身破绽，避免遭到确反或延伸连段的重要要素，但并非所有招式都能无限制地发动援护取消。在攻击命中对手的情况下，超必杀技无法使用援护取消；在攻击被对手防御的情况下，冲击技、冲击破坏和超必杀技无法使用援护取消。



王牌援护

在王牌技发动后的强化时间中，角色召唤援护时不再出现呼叫动作，即使

攻击未触碰对手也可以在空中直接呼叫援护，发动援护取消时也不再消耗巅峰槽，可以说是随心所欲。因此在王牌的强化时间中，可以多多使用援护进行怒涛般的连续进攻。



巅峰槽与超必杀技

■ 巅峰槽是分布在画面左下角和右下角的超必杀槽。发动特殊攻击或特殊行动时会消耗，随着时间经过会缓慢增加，玩家积极发动攻势（推前方向或前冲之类）的话会进一步提升增加速度、反之采取消极的行动则会停止增加（不断向后移动）。巅峰槽最大能积蓄 5 条。以下介绍所有需要消耗巅峰槽的行动。（援护取消已经在上文介绍过，就不再赘述。）

EX 必杀技

以 A+B 的指令输入正常的必杀技，就会以消耗 1 条巅峰槽的代价发动经过强化的 EX 必杀技。EX 必杀技发动时进入暗转时间，角色身上出现绿色光芒，并且可以取消通常必杀技和冲击技。注意发动 EX 必杀技的瞬间，BLAST 积蓄值会立刻提升 10%。



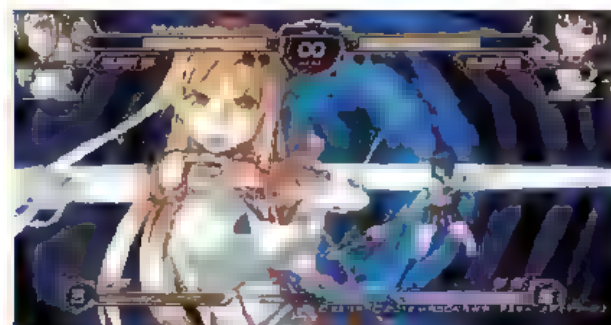
反射防御

在防御硬直中，同时按下 ABC 之中任意两个键，角色身上就会出现类似护盾一样的特效，将对手推出一定距离，这就被称为反射防御。反射防御是脱离对手压制的极佳手段，但需要注意的是，血量占优的一方发动反射防御时，每次需要消耗 0.5 条巅峰槽，而血量较少的一方发动反射防御则无需任何消耗。因此这是非常适合劣势一方进行逆转的重要系统，一定要牢记在心。

※ 对可以进行空中防御的招式发动反射防御时，对手如果连锁出不可空中防御的招式，玩家也能继续发动反射防御将其防下。



最能代表角色特性、还原原作的超必杀技，简称 CA。指令方面全员统一为 41236B+C 和 63214B+C，消耗巅峰槽均为 2 条。发动时进入暗转时间，场上背景变化并出现角色的立绘特写，可以取消除超必杀技外的任何招式。41236B+C 为重视伤害的超必杀技，发动时没有任何特殊效果和无敌时间；63214B+C 的伤害低于前者，但发动时角色附加无敌，且发动瞬间 BLAST 积蓄值立刻提升 20%。超必杀技拥有最低伤害补足设定，即最少也能打出一定值的伤害，非常适合用在连段的最后提升连段整体的伤害。另外在超必杀技发动出现特写的期间，还可以输入 A+C、消耗王牌标识来提升超必杀技的威力。利用王牌强化超必杀技时，角色身上会出现红色闪光，特写也进一步放大，一目了然。



BLAST

当角色头像旁边的 BLAST 标识显示为“BLAST OK”时，同时按下 A+B+C 即可发动的自身无敌的周身冲击波。也就是同类作品中经常出现的、俗称的“爆霸”。发动之后会进入积蓄时间，标识显示为“CHARGING XX.X%”的字样，在数字填充至 100% 之前不可再次发动。当满足发动条件，系统却限制玩家发动 BLAST 时，BLAST 标识处会显示为“WAIT”字样。具体时机为使用连段型 BLAST 的连段持续中、角色倒地中、遭受投技攻击、遭受 EX 必杀技攻击和遭受超必杀技攻击途中。

当 BLAST 处于积蓄时间中时，血量劣势的一方，与对手的血量差越大，BLAST 积蓄速度就越快。处于王牌效果强化时间中时也会提升积蓄速度。另外 BLAST 有三种发动方式（下文会详细介绍），也会影响到积蓄时间的长短。发动 EX 必杀技时立刻提升 10% 积蓄值，发动 63214B+C 的超必杀技时立刻提升 20% 积蓄值。

强化型 BLAST

(パワーアップブラスト)

通常情况下直接输入 A+B+C 发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生红色的气流，俗称红霸。气流命中对手时直接增加 2 条巅峰槽，对手防御、倒地追击或打空的情况下只增加 1 条巅峰槽。发动之后 BLAST 标识显示为“POWER UP”，在 10 秒内角色进入巅峰槽缓慢提升（最终提升 1 条）、体力缓慢回复、攻防能力提升的强化状态。不过要特别注意，在该强化状态下即使发动 EX 必杀技和 63214B+C 超必杀技，也不会提升积蓄值。在王牌强化效果中发动强化型 BLAST 的话，可以延长王牌强化效果持续时间。由于强化型 BLAST 的效果非常强大，因此建议玩家优先考虑这种发动方式。



连段型 BLAST

(コンボブラスト)

攻击中取消收招硬直发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生蓝色的气流，俗称蓝霸。气流触碰到对手时直接增加 1 条巅峰槽。直接输入 A+B+C 的话，命中对手时为不可受身的高浮空状态，可进行连段追击。注意如果输入 6A+B+C，则会将对手横向吹飞，撞到墙壁会反弹。可用于取消的招式为超必杀技和王牌技以外所有招式。连段型 BLAST 发动后没有“POWER UP”强化时间，也不会延长王牌强化效果持续时间，不过优势在于可以大幅提升连段的伤害，以及立刻进入 BLAST 积蓄时间，综合来说离再次使用 BLAST 的回复速度是最快的。在特别需要抢血的情况下，不妨考虑一下。



逃脱型 BLAST

(エスケープブラスト)

处于受创硬直或防御硬直中发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生绿色的气流，俗称绿霸。气流不可防御，命中对手时为不可受身的横向吹飞状态。逃脱型 BLAST 不仅没有任何发动恩惠，而且积蓄速度约为其他两种 BLAST 的 50%，因此建议只在非常、非常关键的时刻才考虑发动。注意不能在 EX 必杀技和超必杀技中途发动。



王牌技 (切り札)

输入 A+C，消耗巅峰槽上方的王牌标识发动的角色固有招式。王牌技主要可以分为打击系和觉醒系两种。

打击系：王牌标识为红色，以直接攻击为主。发动时没有暗转时间，攻击判定发生前附加对打击技无敌状态，大部分招式均为不可蹲防的中段技（塞尔贝莉亚为不可空防技）。发动后进入共通的王牌强化效果时间。

觉醒系：王牌标识为蓝色，以强化角色固有性能为主。发动时有暗转时间，附加瞬间无敌状态。目前持有觉醒系王牌技的角色仅为桐人（キリト）、望月莲太郎、黑雪姬和夏娜（シャナ）四人。

王牌技可用于取消除超必杀技外的所有招式，其中打击系王牌技被防御时会对手远远推开至高空，不会产生丝毫破绽。发动后的全员共通强化效果如下：

通常技连锁路线大幅解放，可以进行 C → B → A 的逆向连锁，也可混入多次蹲攻击。

- 唤出援护时取消呼出动作。
- 援护取消时不消耗巅峰槽。
- 未命中对手时亦可在空中唤出援护。
- 连段中地面跳跃取消次数限制取消（通常

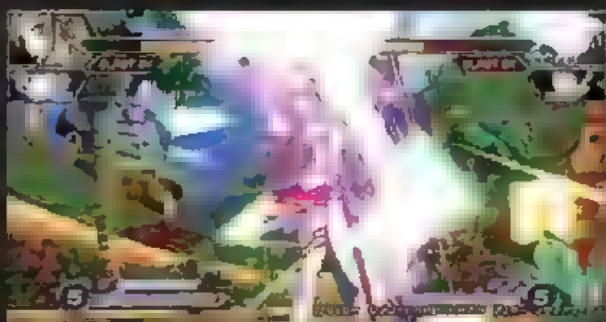
状态下一套连段中只能跳跃取消一次)。

●全部通常技均可跳跃取消。

另外王牌强化效果的持续时间也根据角色不同有长有短,夏娜持续 30 秒,桐人与黑雪姬持续 35 秒,其他角色持续 25 秒。发动 EX 必杀技或超必杀技演出中,倒计时会暂停。强化时间中每受到对手一次攻击(注意是一次攻击,不是一击,例如 5A>5B>5C 的连段只算一次攻击,而不是算三次攻击),持续时间将立刻缩短 3 秒。强化时间中发动

强化型 BLAST,持续时间立刻延长 10 秒。

●王牌标识开局为 2 个,每失败一局时自动回复 1 个。



潜在能力

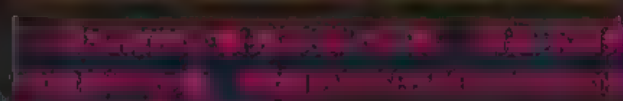
《ホテンスハハル》

每个角色都有自身的潜在能力。在战斗中满足一定条件后就会发动。发动时援护角色头像的下方会出现操作角色的眼部特写。操作角色头像也会开始闪光。眼部特写旁还会写明发动潜在能力的类型和等级。每个角色详细的潜在能力发动条件可以在游戏的出招表中查看。另外当两个潜在能力同时满足发动条件时,后发动的会覆盖掉先发动的,等级高的会覆盖掉等级低的。以下为全角色的潜在能力详细说明表。



角色	发动条件	效果(持续时间)	发动次数上限
全风	体力 30% 以下	攻击力提升 10% (20 秒)	1 次
全员	只有对手胜利后结束对战的小局中,自身体力 30% 以下	攻击力提升 20% (20 秒)	1 次
夏娜(シヤナ)	招式命中 10 次	攻击力提升 10% (20 秒)	1 次
亚丝娜(アスナ)	使用援护 4 次	攻击力提升 10% (10 秒)	2 次
美琴	招式命中 10 次	攻击力提升 10% (10 秒)	2 次
桐乃	使用援护 6 次	攻击力提升 10% (20 秒)	1 次
静雄	受到共计 20Hit 攻击	防御力提升 10% (10 秒)	1 次
黑雪姬	防御 10 次招式攻击	副峰槽增加 1 条	1 次
智花	使用援护 6 次	攻击力提升 10% (20 秒)	1 次

角色	发动条件	效果(持续时间)	发动次数上限
桐人(キリト)	招式命中 30 次	攻击力提升 20% (10 秒)	1 次
深雪	使用 EX 必杀技 3 次	加快援护回复速度(20 秒)	1 次
大冢	使用投技命中 3 次	攻击力提升 10% (10 秒)	2 次
雪菜	使用 EX 必杀技 2 次	对手反射防御无效(20 秒)	1 次
志太郎	使用蓄力必杀技 3 次	攻击力提升 10% (10 秒)	2 次
铃城晶(アキフ)	发生 2 次破招	10% 攻击力, 10 秒)	3 次
塞尔贝莉亚(セルベリア)	援护 4 次使用	攻击力提升 10% (10 秒)	2 次



数,仅仅算 4 次命中。



主菜单模式

STORY

故事模式，以 CPU 为对手进行战斗。下分 ARCADE 模式与 DREAM DUEL 模式。

ARCADE

街机模式，玩家要连续挑战 9 名角色，通关后可以解放隐藏角色结城晶或塞尔贝莉亚的使用权以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

结城晶解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，4 场以上未使用超必杀技完成最后一击，在第 9 战击败结城晶。

塞尔贝莉亚解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，5 场以上使用超必杀技完成最后一击，且从未接关，然后在第 9 战击败塞尔贝莉亚。

VS

梦幻对决模式。玩家选择一名角色，可以挑战系统指派的 6 名角色。玩家所选角色与这 6 名角色在战斗前都会发生一些有趣的对话，熟悉原作的话相信能够让人会心一笑。6 名角色全部击败后，即可解放所选操作角色的插画购买权和语音鉴赏购买权，以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

VERSUS

单机对战模式，可以直接与 CPU 对战。

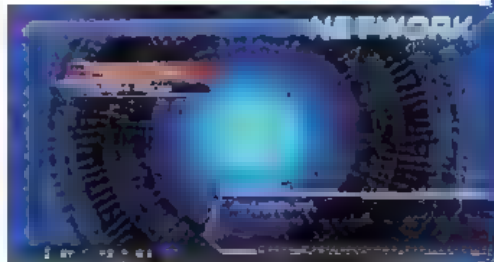
NETWORK

线上模式，下分 RANK MATCH 模式、PLAYER MATCH 模式和 RAKING。RAKING 为查看自身各项成绩在全球玩家范围内的排名。以下详细解说 RANK MATCH 和 PLAYER MATCH。

排名赛模式。玩家要先选择自己的操作角色，然后通过线上随机配对战斗来提升网络积分，提高排名。该模式下可以详细设定“通信速度范围”、“切断次数限制”、“地区选择”和“排位等级选择”，精确地筛选出自己希望对战的对手。

PLAYERS

玩家赛模式。玩家可以创建或进入其他玩家创建的房间，允许最多 8 名玩家同时入场，不过同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。但是本作不知为何无法邀请好友加入房间，想要进入他人的房间，只能通过搜寻。



ADHOC

局域网对战模式，与同样拥有本作的玩家面面对战。使用时会暂时切断网络。

CHALLENGE

挑战模式，下分 SCORE ATTACK 模式、TIME ATTACK 模式和 SURVIVAL 模式。

SCORE ATTACK

分数挑战模式。和最高难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TIME ATTACK

时间挑战模式。和固定难度的 CPU 进行 9 场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

SURVIVAL

生存模式。一直与不同对手进行单局战，每局胜利后体力得到少量回复，巅峰槽继承，测试玩家能打倒多少名对手，用最后的成绩进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TRAINING

训练模式。能够进行各种设定调整，也可以控制 2P 角色录像，方便练习各种连段和状况应对。

CUSTOMIZE

编辑模式。可以购买角色图标、名片版式、称号和名人签名来作为线上对战显示。另外角色的可使用颜色也是在此购买。关系到奖杯要素。

SPECIAL

特典模式。下分 CHARACTER、NOVEL、MUSIC 和 REPLAY。

CHARACTER

角色相关特典。在此可以购买已解放购买权的各种插画和语音鉴赏。关系到奖杯要素。

NOVEL

轻小说试阅。在本作中登场的所有轻小说，都能在此找到其第一卷第一章的内容进行试阅。当然，是日文。关系到奖杯要素。

MUSIC

音乐鉴赏。可以欣赏本作中所有的 BGM。

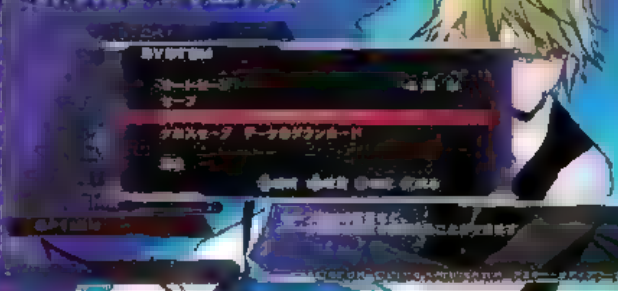
REPLAY

录像回放模式。在对战模式下战斗结束后，按下 Start 键可保存录像，之后即可在此观看。

OPTION

设定模式。本作支持 PS3 和 PSV 版本之间的交叉存档，拥有双版本的玩家也可以在 SYSTEM 分项中选择上传/下载交叉存档。

MAIN MENU



奖杯列表

PS3 版因为有双手柄，某些相当棘手或耗时的奖杯也能在线下对战中轻松获得。而 PSV 版只能找个速度不错的好机友一起来刷，否则像『全员集合』这种奖杯绝对可以把人愁死。其余单机奖杯中，『ハイスコア』要求分数挑战模式 9 场战斗获得 300,000,000 分以上，要尽量保证每场战斗都能拿到至少一小局的完全胜利，稍稍受损的血量可以通过发动强化型 BLAST 来回复，这样每场战斗都能拿到 40,000,000 分左右。『タイムアタツカ』要求时间挑战模式在 8 分钟以内通关，角色尽量选择打击系王牌技的角色，开场发动王牌技重创对手，然后发动强化型 BLAST 攒气，在强化状态下用 41236B+C 的超必杀技尽快将对手解决，每两小局战斗平均要在 53 秒内结束，前 4 场战斗难度较低，可以尽量多多赚取时间。『スピード勝利!』要求 10 秒内赢下一小局，建议第一小局先把巅峰槽存到 5 条，第二小局开场直接发动 41236B+C 超必杀技，然后用两个王牌强化，接下来再发动一次 41236B+C 超必杀技，最后随便打一套连段。

应该就成功了。『ソロ目フィニッシュ』最简单的达成方法，就是保持体力优势拖完时间，这样时间就是“00”秒。『スペシャルイラストコンプリート』要求获得全部角色的特典插画，这些角色仅限于玩家可操作角色，只要完成他们的梦幻对决模式就能开放插画购买权，结城晶和塞尔贝莉亚只要解放使用权就会自动获得他们的插画。购买全部角色的插画一共需要 72000CP。

奖杯名称	奖杯名称	取得条件
白金	电击文库 FIGHTING CLIMAX オールクリア	获得其他所有奖杯
铜杯	STARTING CLIMAX	初次进入游戏
铜杯	シャナア ケードストリークリア	街机模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナア ケードストリークリア	街机模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 アーケードストリークリア	街机模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 アーケードストリークリア	街机模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 アーケードストリークリア	街机模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 アーケードストリークリア	街机模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 アーケードストリークリア	街机模式选择智花通关
铜杯	キリト アーケードストリークリア	街机模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 アーケードストリークリア	街机模式选择大河通关
铜杯	深雪 アーケードストリークリア	街机模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 アーケードストリークリア	街机模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 アーケードストリークリア	街机模式选择莲太郎通关
铜杯	シャナ ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择夏娜（シャナ）通关
铜杯	アスナ ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择亚丝娜（アスナ）通关
铜杯	美琴 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择美琴通关
铜杯	桐乃 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐乃通关
铜杯	静雄 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择静雄通关
铜杯	黑雪姬 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择黑雪姬通关
铜杯	智花 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择智花通关
铜杯	キリト ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择桐人（キリト）通关
铜杯	大河 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择大河通关
铜杯	深雪 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择深雪通关
铜杯	雪菜 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择雪菜通关
铜杯	莲太郎 ドリームデュエルクリア	梦幻对决模式选择莲太郎通关
银杯	ハイスコアアラ	分数挑战模式获得 300 000 000 分以上
银杯	タイムアタッカー	时间挑战模式在 8 分钟以内通关
银杯	サバイバ	生存模式击败 15 人
铜杯	ネット対戦デビュー	初次进行线上对战
铜杯	トレーニング ×3600sec	训练模式累计游戏 1 小时

奖杯名称	奖杯名称	取得条件
铜杯	サポート ×100	援护角色累计唤出 100 次（训练模式不可）
铜杯	ガード ×1000	防御敌人攻击累计 1000 次（训练模式不可）
铜杯	投げ回避 ×50	拆投累计成功 50 次（训练模式不可）
铜杯	切り札 ×300	发动王牌技累计 300 次（训练模式不可）
铜杯	ブラスト ×100	发动 BLAST 累计 100 次（训练模式不可）
银杯	EX 必杀技 ×500	发动 EX 必杀技累计 500 次（训练模式不可）
银杯	クライマックスアーツ ×100	发动超必杀技累计 100 次（训练模式不可）
银杯	インパクトスキル ×500	发动冲击技（包括冲击破坏）累计 500 次（训练模式不可）
银杯	リフレクションガード ×500	发动反射防御累计成功 500 次（训练模式不可）
金杯	ダメージ ×10000000	对对手累计造成 1000 万伤害（训练模式不可）
铜杯	クライマックスアーツ失敗・・・	发动超必杀技没有命中对手（训练模式不可）
铜杯	大逆转胜利！	体力差达 75% 以上时逆转胜利（训练模式不可）
铜杯	MAX CL MAX ARTS FINISH！	使用 2 个王牌标识强化的超必杀技获得胜利（训练模式不可）
铜杯	全员集合！	1P 和 2P 双方同时唤出援护（训练模式不可）
铜杯	魂の衝突！	双方发动冲击技（包括冲击破坏）互相撞击（训练模式不可）
铜杯	通常技胜利！	只使用通常攻击胜利，训练模式不可
铜杯	完全胜利！	所有小局均是完美胜利（训练模式不可）
铜杯	頼れる相棒！	援护角色冷却时间结束的瞬间唤出援护（训练模式不可）
铜杯	スピード勝利！	10 秒以内胜利（时间速度限定为“Normal”。训练模式不可）
铜杯	ソロ目フィニッシュ	胜利时剩余时间十位数和个位数数字相同（训练模式不可）
铜杯	かかえ死に・・・	被击败时残余 2 个王牌标识和 5 条血槽槽（训练模式不可）
铜杯	スペシャルイラストコンプリート	获得全部角色的特典插画
铜杯	アイコンコンプリート	获得全部角色图标
铜杯	プレートコンプリート	获得全部名片版式
铜杯	キャラクターカラーコンプリート	获得任意角色的全部颜色
铜杯	10 年早いんだよ！	解放隐藏角色结城晶（アキラ）的使用权
铜杯	殿下のために……！	解放隐藏角色塞尔贝莉亚（セルベリア）的使用权
铜杯	ノベル读了	轻小说试玩模式下读完任意一章节小说



玩后感

这款游戏是一款非常有趣的格斗游戏，它不仅拥有精美的画面和流畅的操作，还拥有丰富的角色和关卡设计。在游戏中，玩家可以体验到各种不同的战斗风格，从传统的格斗到创新的技能组合，应有尽有。此外，游戏还提供了丰富的奖励系统，玩家可以通过完成各种任务和挑战来获得珍贵的物品和角色。总的来说，这款游戏是一款非常值得一玩的作品，无论是格斗游戏的爱好者还是新手玩家，都能在这里找到属于自己的乐趣。



スーパーヒーロージェネレーション

SUPER HERO GENERATION



Guide
攻略透解
Through

PSV

战略角色扮演

全 RPG

超级英雄世纪

スバヒロ ジェネレーション

BNGI

日版

2014年10月23日

1人

7171日元

对应交叉存档/PSV TV

本作是以《SD高达G世纪》为基础，将内容换成了假面骑士、高达和奥特曼共斗世界的“《世纪》系列”新作，其中各种必杀技的还原度都非常高，推荐给喜欢假面骑士、高达、奥特曼和S·RPG的玩家

系统篇

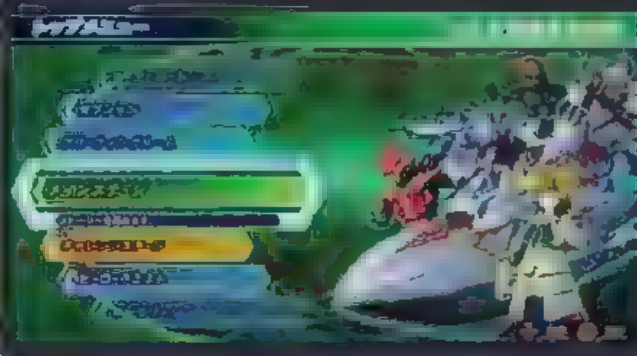
主菜单介绍

	作用
NEW GAME	开始新游戏
LOAD	载入进度
DOWNLOAD SAVEDATA	从PSN服务器下载存档
OPTION	进行游戏中的显示、音量、操作设置



游戏主菜单介绍

メインステジ	主线剧情模式
ヘルステジ	地狱模式
チャレンジステジ	挑战模式
ヒロクエスト	查看英雄任务项目列表
ギャラリー	查看游戏中登场角色的资料、更换角色战斗时的背景音乐
セブ・ロード	保存、读取游戏
オプション	进行游戏中的显示、音量、操作设置
フリーフィングルーム	自由整備



主线剧情模式（メインステージ）

总共有10个章节，每个章节内都有几个关卡。初期只有3个章节，分别为奥特曼、假面骑士、高达的故事路线，打完3个章节后会出现只有一个小关卡的EX关卡（原创关卡），完成EX关卡后会出现3个新的章节，完成后会再次出现第二个EX关卡，完成后会出现“ドガ・ドロン追击战”章节，完成后会出现最终关卡“ムサボルデス最终战”。



地狱模式（ヘルステージ）

内容和主线剧情模式一样，但关卡中敌人的强度会有所变更，完成关卡后的CP奖励会更多，推荐把角色都进行过充分强化后再进行游玩。

挑战模式（チャレンジステージ）

内容为类似外传性质的关卡。和主线剧情关卡一样，挑战关卡也有Break和Secret Shock系统，不过关卡整体难度相对主线剧情关卡要高。挑战完成后会开启该关卡更高难度的选项，难度一共有三种：普通（ノーマル）、困难（ハード）、究极（アルティメット），完成更高难度关卡的CP奖励会更多，部分挑战任务借助此模式能够更轻松地完成。



英雄任务（ヒーロークエスト）



当完成某些关卡或英雄任务项目后会开启新的英雄任务项目，项目内容和奖励都可以在这里查看，完成任务后还能收集该界面的背景图，不过要注意游戏中未出现的英雄任务即使完成了也不会给予奖励，下面给出游戏中所有挑战项目的内容。

友・情・最・強	包括假面ライダーフォーゼ在内4人以上同时发动“英雄联动”	道具“割れた腕時計”
流・星・仲・间	用假面ライダーフォーゼ击破ヴァルゴ・ゾディアーツ	假面ライダーメテオ加入队伍
大漁大漁～！	在一个关卡中获得20000以上的CP点数	道具“おでん”
でかく使って、でかく稼ぐ！	总计消费100000以上的CP点数	假面ライダーバース加入队伍

名前	条件	報酬
假面ライダーの流儀	在关卡“奋起なる一击”中，一回合将有“NEVER”特性的敌人全击破	道具“思い出のペンダント”
振り切るぜ!	11回合内完成关卡“奋起なる一击”	假面ライダー-アクセル加入队伍
ウルトラの星 光る時	用ウルトラマン击破ナックル星人グレイ(SD)	道具“ウルトラブレスレット”
归ってきたウルトラマン	将装备了道具“ウルトラブレスレット”的ウルトラマン回舰后再度出击	ウルトラマンジャック加入队伍
変わらぬ願い	用气力MAX状态的ウルトラマンメビウス击破巨大ヤプール	道具“ウルトラリング”
明日のエースは君だ!	用等级A以上の必杀技击破エースキラ	ウルトラマンエース加入队伍
希望を力に変えて	用ウルトラマンタロウ击破ダークルギエル	道具“キングブレスレット”
ウルトラマンNo.6	任意关卡的第一回合内击破バルキ星人(SD)	ウルトラマンタロウ加入队伍
复讐の鎧	用ハンターナイトツルギ击破ボガールモンス	道具“ア-ブギア”
ウルトラマンの心	用ウルトラマンメビウスB級以上の必杀技“メビウムブレード”击破ハンターナイトツルギ	ウルトラマンヒカリ加入队伍
ウルトラ战士の勳章	关卡结算时ウルトラマン获得排名第一位	道具“スターマーク”
宇宙警备队队长	用装备了道具“スターマーク”的ウルトラマン击破エンペラ星人	ゾフィ加入队伍
舞い降りる剣	一回合内用フリダムガンダム击破敌人5个以上	道具“トリイ”
自由と正義	フリダムガンダム在一次关卡中获得800以上の英雄点数	ジャスティスガンダム加入队伍
クロスボーン・バンガードの精鋭	用ガンダムAGE 2ダブルバレット击破ベルガ・ギロス	道具“海賊の眼帯”
宇宙海賊の首領	关卡结算时装备了道具“海賊の眼帯”的ガンダムAGE-2ダブルバレット获得排名第一位	ガンダムAGE 2ダークハウンド加入队伍
もう、誰にも死んで欲しくない	让フリーダムガンダム在HP30%以下の状态完成关卡	道具“ハウメアの护り石”
エクストリーム!	一回合内用假面ライダー-W击破敌人3个以上	道具“ガイアブロッケッサー”
一子相伝の秘伝書	在关卡“狙われたコロニ”中用ガンダムAGE 2ダブルバレット击破8个ゼダスM和ゼイドラ	道具“AGEデバイス”

その時、不思議な事が起こった!	将假面ライダー-BLACK RX的必杀技“キングストーンフラッシュ”强化到S级	道具“キングストーン‘太陽の石’”
大ピンチ! エスを救え!	让ウルトラマンエスにEN5以下の状态完成关卡	道具“ウルトラコンバタ”
オリジナル太陽炉	用气力MAX状态的ダブルオライザ击破リボンズガンダム	道具“GNドライブ”
影の王子	用假面ライダー-BLACK RX A級以上の必杀技“リボルクラッシュ”击破シャドームーン	道具“キングストーン‘月の石’”
神の路線	用假面ライダー-電王S級以上の必杀技“俺の必杀技特別篇”击破假面ライダー-ガオウ	道具“マスターパス”
究極の魔宝石	用假面ライダー-ウィザード A級以上の必杀技“ストライクウィザード”击破グレムリン(进化体)	道具“賢者の石”
ウルトラ银河传说	用ウルトラマンゼロ対ベリュドラ造成35000以上の伤害	道具“プラズマスパーク・エネルギーコア”
あれは強力すぎる...	用ユニコーンガンダムの必杀技“ビーム・マグナム”同时击破4个敌人	道具“ハイパー・バズカ”
誕生と終末	用假面ライダー-バース击破恐竜グリッド	道具“バースバスター”
ネェル・アーガマ隊	在关卡“ユニコーンの日”中一回合击破所有リゼル和ネェル・アーガマ	道具“复叶机のお守り”
鉄壁の守り	一回合中让假面ライダー-フォース承受5次来自敌人的伤害	道具“シールドモジュール”
假面ライダーの指輪	假面ライダー-電王、W、オース、フォース、ウィザード全部30級以上の状态击破アマダム	道具“ライダーリング”
光輝く盾	一回合中让ガンダムF91承受5次来自敌人的伤害	道具“ビーム・シールド”
新たな刃	将ダブルオライザの必杀技“GNソードII・ソードモード”强化到S级	道具“GNソードII”
絶望を希望に...	用假面ライダー-ウィザード的必杀技“ドラゴンシャイニング”击破レギオン	道具“アダマントストーン”
奏でられる音色	在一次关卡中用假面ライダー-ヒースト击破白い魔法使い4个以上	道具“ハーメルケイン”

心の光	用Vガンダムの必杀技“サイコ・オーラ”击破サザビ	道具“サイコ・フレーム”
勝利の旗印	用ガンダムF91の必杀技“ヴェスパー”击破ベルガ・ギロス	道具“ヒームフック”
カモン! ジャンナイン!	在一次关卡中用ジャンナイン击破敌人2个以上	道具“ガンバッド”
ハドボイルド	在一次关卡中用假面ライダーW的必杀技“ライダーパンチ”击破マスカレイド・ドバント9个以上	道具“伤付いた白い帽子”
Xラウンダーの力	在一次关卡中用ガンダムAGE-1フラット击破ドッド5个以上	道具“ミュージール”
目くらまし	在一次关卡中回避敌人的攻击5次以上	道具“ダミーパルン”
不可視の記憶	在一次关卡中回避敌人的攻击50次以上	道具“インビジブルメモリ”
Z A F Tのエース	总计击破敌人人数达到800以上	道具“ネビュフ勳章”
時を超えたメダル	用假面ライダーオースS級の必杀技“タトバキック”击破超银河王	道具“未来のコアメダル”
最初から最後までクライマックスだぜ!	在一次关卡中维持假面ライダー电王气力MAX状态并在玩家的回合中击破敌人6个以上	道具“モモタロスオード”
明日へ行くための覚悟	完成地狱模式的关卡1个以上	道具“明日のパンツ”
ビギナ ヒロ	完成关卡“出击の一人”	道具“ギンガライトスパク”
ルキヒロ	完成关卡“立ち臺がる艦”	道具“ファイアシンボルのお守り”
ミドルヒロ	完成关卡“苏る復讐心”	道具“テクタギア”
アドヴァンスドヒロ	完成关卡“迫り来る暴君”	道具“星斬丸”
ストロングヒロ	完成关卡“狙われたノベン・ノヴァ”	道具“アンディクの天体望远镜”
エスヒロ	完成关卡“ショッカ襲撃”	道具“突っ入みスリッパ”
ベテランヒロ	完成关卡“エクスダスを追え”	道具“コアスイッチ”
ジェネラルヒロ	完成关卡“感染! ムサウィルス”	道具“ふうとくんのキホルダ”
アルティメットヒロ	完成关卡“潜む威胁”	道具“ラティア・フォス”
マスタヒロ	完成关卡“ヒロ総突击”	道具“ウィルス・チップ”
最強ヒロの証	完成全部关卡	道具“ヒロズ・エンブレム”

自由整備 (フリーイングルーム)

在该界面下可以对角色进行强化, 或购买、装备战斗用的道具, 还能欣赏每个角色的台词。部分道具需要通过完成任务项目解锁后才能进行购买。



英雄点数 (ヒーローポイント) & CP

击败敌人、完成关卡都能让角色获得英雄点数, 英雄点数用于升级必杀技和技能, 可以通过查看敌人信息得知将其击破能够获得的英雄点数。CP在游戏中的意义相当于金钱, 用于购买战斗用道具。CP主要通过关卡完成后的结算和关卡完成奖励获得, 当然也可以通过卖道具换得CP点数。



更换战斗BGM (背景音乐)

在主菜单的“ギャラリー”→“カスタムサウンド”可以对每个角色自定义任一战斗招式的BGM, 还能在里面进行试听, 如果改的BGM太多想还原, 只需要按R (全カスタム解除) 即可还原。



战斗系统介绍

Break系统（ブレイクシステム）

除了序章关卡外，其他关卡开始时都会有Mission Trigger（ミッショントリガー）和Secret Shock标出，达成Mission Trigger的内容后会触发Mission Break（ミッションブレイク），发生新的剧情并出现新的敌人，同时会出现BOSS Trigger（ボストリガー），Secret Shock的条件基本都是在Mission Trigger的条件基础上增加一些要求，比如用特定的招式完成Mission Trigger等等，达成后会在Mission Break之后出现一个与剧情无关的神秘敌人。要注意如果只达成了Mission Trigger，那么Secret Shock就会直接判为“失败”。达成BOSS Trigger的内容后会触发BOSS Break（ボスブレイク），发生剧情并出现新敌人。



终极王牌（ラストジョック）

▶ 敌人变成终极王牌后的能力变化。



在触发BOSS Break后，当玩家将敌人打剩最后一个时会触发终极王牌系统，最后一名敌人会被强化，以HP、EN翻倍，攻击力1.5倍的状态重新登场，被击破后获得的经验和英雄点数也会大幅增加。

行动机会（チャンスステップ）

在关卡中，角色只要击破一名敌方角色就能够获得再次行动的机会，每个角色固定只有两次，也就是说加上原本的行动一回合最多能够行动三次，好好利用可以让角色尽快进入气力MAX状态，不过要注意一旦使用了能够复数锁定的招式击破敌人（哪怕只攻击一个敌人）就会强制减少两次行动机会。



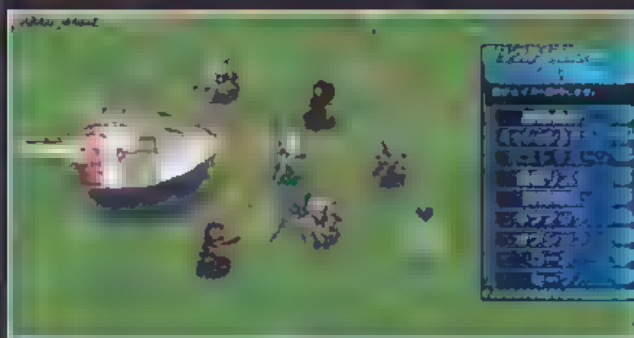
英雄联动（ヒーローアシスト）

在每个角色行动完毕后，若有与其相邻的伙伴就会触发英雄联动，显示出“アシスト”的字样，只要在下个回合开始前保持相邻，那么下回合开始时这些角色都会回复HP和EN。每相邻一个角色会回复HP、EN最大值的5%，也就是说最多相邻4个伙伴的情况下能回复HP、EN最大值的20%。



战斗篇

关卡中菜单



名	
パス	结束当前回合，若尚有未行动的角色系统会提示
胜败条件	查看关卡的胜利条件和失败条件
ミッショントリガー	确认当前的Mission Break条件和Secret Shock条件
ボストリガー	确认当前的BOSS Trigger条件
各种リスト	确认己方的角色资料和英雄任务项目列表
情报表示	显示地图上所有角色的HP/EN和再行动次数
ギブアップ	放弃当前关卡并载入进度、重新开始、回到游戏主菜单
オプション	进行游戏中的显示、音量、操作设置
ロード	载入进度
セーブ	保存当前关卡进度

游戏画面



- ① 我方单位 标有「E」的单位代表行动完毕。
- ② 敌方单位。
- ③ 角色行动列表。
- ④ 角色状态栏。
- ⑤ 当前关卡中获得的总分。

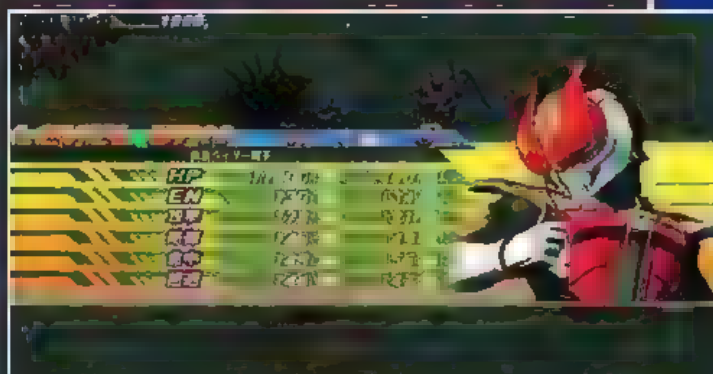
总分

总分可以通过击杀敌人来获得。可以通过查看其信息得知击破某个敌人后可以获得的分数。总分与关卡完成后结算的CP点数有关。总分越高得到的CP点数自然就越多。

出击人数

每个关卡都会有固定的出击人数。但这并不代表着玩家每次关卡开始时出击的角色就要用到底。只要让一个角色回舰，那么下个回合就能让其他的角色从战舰内出击。当然我方单位被击破后也可以直接出击其他角色。这样可以避免因遇上克制首发阵容的敌人而无力攻略的状况。部分指定使用角色的英雄任务也不必将该角色放进首发阵容了。自由地选择适当的角色，在适当的场合出击吧！

等级



每当角色击破敌人后都会获得经验值，让EXP槽上升。当EXP槽充满后角色会升级。升级后角色的所有能力都会提升。

必杀技

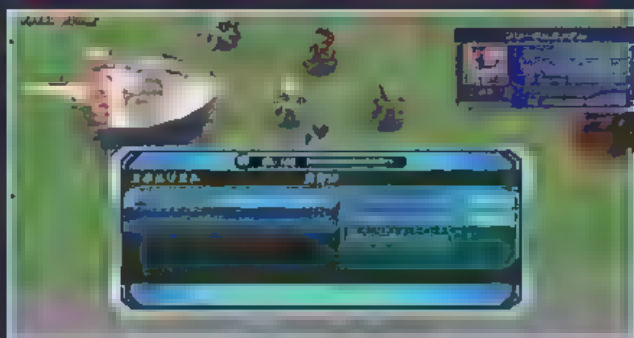


游戏中角色的每个招式都称为「必杀技」。等级、伤害、消耗EN、命中、CT、会心率都可以在必杀技的信息栏上确认。随着人物等级的提升还可能习得新的必杀技。必杀技一共分为无、物理格斗、物理射击、エネルギー-格斗、エネルギー-射击这五个属性。属性不会对伤害有加成，但部分敌人拥有着对应属性减伤的效果。除了必杀技属性，大部分必杀技还带有效果。下面列出各个效果的作用。

属性	效果
無し	无效果
贯通	计算伤害时将敌人的防御力减去20%再进行计算
攻击力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的攻击力下降30%
防御力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的防御力下降30%
回避ダウン	攻击命中后一回合内，目标的回避值下降30%
移动力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的移动范围减少2格
ランダムダウン	攻击命中后随机触发以上四种效果的其中一种
ステータス	无视敌人和自身的状态影响直接给予伤害
対空	对“浮游”状态的敌人伤害增加20%
底力	自身的HP越少，必杀技的伤害就越高
対大型	对尺寸2格以上的敌人伤害增加20%
マルチアタック	在射程内可以复数锁定敌人进行攻击，除第一个敌人外其他敌人受到的伤害都会降低
范围攻击	和攻击目标相邻1格的敌人都会受到伤害
HPドレイン	攻击命中后自身HP回复伤害的30%
SPゲット	用该必杀技击破敌人的场合，SP回复5点
スコアゲット	攻击命中后总分增加战斗伤害5%的数值

必杀技可以通过消耗英雄点数进行强化。等级从低到高依次为E、D、C、B、A、S。等级越高所需要的英雄点数就越多。必杀技升级主要能提升必杀技的伤害和范围。这里要注意大部分范围1格的必杀技是不会提升范围的。

技能 (スキル) & SP



每个角色初始都会自带几个技能。随着人物等级的提升还可能习得新的技能。每个角色最多能习得6个技能，但最多只能持有4个。可以在自由整備界面自由更换（入替）。

技能除了要消耗SP外还有不同的发动类型和目标。并且部分技能只能在角色移动前使用。类似命中率、回避率提升、伤害增加的技能可以在战斗前选择发动。但此时的技能只能作用于自身。发动类型分为即时、1回、1ターン（1回合）三种。在这里要注意，部分技能虽然效果类似，但发动类型有可能不同。对象分为自分（自己）、味方（我方）、自分/味方、自分/味方全体、敌这五种。要注意的是类型为“味方”的技能不能对自身使用。

每个角色的SP点数固定为100。可以通过使用道具、回舰、技能进行回复。在母舰内的单位在每回合开始时都会回复20点SP，而母舰每回合会回复10点SP。

气力 (チカラ)

成功击中敌人、回避攻击、击破敌人后角色的气力槽都会增加。气力槽越多，角色就越容易打出会心一击。气力槽一共有四段。当气力槽充满时，角色会进入气力MAX状态。该状态下角色的必杀技CT都会增加100。也就是说必杀技必定为会心一击，不过一旦在战斗中回避失败，气力槽会强制减半并取消气力MAX状态。也就是说被攻击时选择“防御”则不会减少气力槽。另外，使用某些技能也可以直接增加气力槽。

角色行动



我方回合中，每个角色的行动都包括移动、攻击、技能、确定（原地结束行动）。带有消费道具的角色还能通过“アイテム”来使用道具。这里顺带一提，只有迪迦、奥特曼（ウルトラマンティガ）可以通过“チェンジ”行动来变换自身的形态。在敌方回合中，若我方单位被选择为攻击对象，则可以进行反击、防御、回避这三个选项，这里要注意反击招式若使用的是有“复数锁定”或“范围攻击”效果的必杀技，是无法产生原有效果的，也就是说只能对进攻方起作用。

角色推荐

游戏中的三大系列都各有特色。奥特曼系列普遍有高伤害技能但命中率较低，攻击范围大但都是直线形式；假面骑士系列普遍具有较高的移动、命中和回避能力，但招式范围都比较小；高达系列四项属性值都比较平均，拥有较大的攻击范围。考虑到游戏后期杂兵很多而且血厚，在这里推荐自由高达（フリーダムガンダム）、赛罗奥特曼（ウルトラマンタロウ）、赛罗奥特曼（ウルトラマンゼロ）和假面骑士BLACK

RX（假面ライダー-BLACK RX）。

自由高达拥有游戏中最多复数锁定的招式“フルバースト”，强化到S级后一共可以锁定6名敌人，而且范围非常广，基础伤害6000虽低，但该招式为无属性无视掉大多数减伤特性，而且自身还有伤害加倍技能辅助，再配合装备道具，可以轻松做到一回合击破12名敌人，在清兵的同时还能赚经验，大大增加关卡攻略速度。

赛罗奥特曼拥有游戏中最高单体伤害的招式“ウルトラダイナマイト”，强化至最高基础伤害为9000，不过缺陷就是范围只有自身周围一圈而且自身命中率低且没有技能辅助。另外赛罗自带HP、EN回复和伤害加倍技能，续航和输出都很不错。梦比优斯奥特曼（ウルトラマンメビウス）虽然也有同样威力的招式，但角色自身属性差距导致了伤害的不同。

赛罗奥特曼的最终技能“プラスマックスラッシュ”为无属性攻击并带有贯通效果，而且强化到S级后基础伤害7500，但范围比较小，角色属性上也不差，虽然命中低，但自身具有增加命中率的技能，还有伤害加倍、气力槽增加、经验值增加，总体伤害高也很容易练级。

假面骑士BLACK RX的终极技能“リボルクラッシュ”和赛罗奥特曼类似，强化到S级后基础伤害7500带有贯通效果，不过攻击范围只有自身周围一圈而且招式为エネルギー格斗，比较容易被减伤。角色自身自带HP、EN回复和伤害加倍技能，而且该招式只消耗30EN所以续航能力不弱，和大部分角色不同的是，这个终极技能初期就已经可以使用，无需通过练级习得。

关卡攻略

由于在EX关卡出现前的关卡系统都用路线来区分系列，所以攻略中的顺序将以路线顺序列出，另外败北条件括号中为剧情前后会有所变更的条件。

序章关卡

畏怖なる力



可出击人数	-
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ被击破
Mission Trigger条件	-
Secret Shock条件	-
BOSS Trigger条件	-
神秘敌人	-

关卡相关的英雄任务

关卡要点

第二、第三个回合都会有新角色加入，虽然是序章关卡，但也要注意角色别冲太前以致落单，由于没有战舰，所以推荐抱团，运用“英雄联动”的补给来行动。

奥特曼路线

星の降る町

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ被击破
Mission Trigger条件	ウルトラマンギンガ和サンダー・ダランピア（SD）交战
Secret Shock条件	ウルトラマンギンガ用必杀技“ギンガサンダーボルト”和サンダー・ダランピア（SD）交战
BOSS Trigger条件	ウルトラマンギンガ和キングバンドン（SD）交战
神秘敌人	グレムリン

关卡相关的英雄任务

ウルトラマンNo.6

关卡要点

由于是初始关卡，所以攻略起来很简单。神秘敌人会出现在原有敌人的反方向，主力人员注意别冲太前即可。

暗の力

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ（或ジャンナイン）被击破
Mission Trigger条件	用ウルトラマンギンガ击破ジャンキラ
Secret Shock条件	4回合以内用ウルトラマンギンガ击破ジャンキラ
BOSS Trigger条件	用ウルトラマンギンガ击破タイラント
神秘敌人	ジャステイスガンダム

关卡相关的英雄任务

ウルトラマンNo.6、カモン！ジャンナイン！

关卡要点

神秘敌人会出现在我方初始位置的下方，Mission Break后会在初始位置的上方出现敌人。达成Mission后ジャンキラ 会被洗白成ジャンナイン暂时加入我方队伍，同时败北条件也会更新。若想完成任务“カモン！ジャンナイン！”则需要留着2个残血敌人让其补刀才能达成。

战栗！暗の支配者

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ（或ウルトラマンタロウ）被击破
Mission Trigger条件	ウルトラマンタロウ和ダークルギエル交战
Secret Shock条件	将スーパーグランドキング击破后再让ウルトラマンタロウ和ダークルギエル交战
BOSS Trigger条件	3回合内让ウルトラマンギンガ和ダークルギエル交战
神秘敌人	ジェミニ・ゾディアーツ

关卡相关的英雄任务

希望を力に変えて

关卡要点

开始时ウルトラマンギンガ位于前线并陷入无法行动的状态，要保其不被击破，就要迅速击破其附近的敌人，推荐使用有HP回复技能的角色在其旁边帮忙回复HP。Mission Break后ウルトラマンタロウ会消失，败北条件变更，同时两侧各出现一只怪兽，ダークルギエル会移动到地图下方。BOSS Break后只会在地图上方出现一个敌人。

ウルトラの誓い

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭

败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス（或所有ビル）被击破
Mission Trigger条件	在4回合内保证周围的大楼（ビル）不全被击破
Secret Shock条件	在4回合内保证周围所有大楼（ビル）不被击破
BOSS Trigger条件	让ウルトラマンメビウス和ハンターナイトツルギ交战
神秘敌人	ヴァルゴ・ゾディアーツ

关卡相关的英雄任务

流・星 仲・间、ウルトラマンの心

关卡要点

关卡开始时我方战舰ノーベン・ノヴァ位于地图中间处于无法行动的状态。由于敌方怪兽倾向于攻击我方角色，所以Mission Break只需要用我方单位吸引怪兽4回合即可达成。达成BOSS Trigger条件后ハンターナイトツルギ会脱离战场，导致无法达成挑战ウルトラマンの心，所以需要先將ハンターナイトツルギ打残血，让ウルトラマンメビウス补刀来达成。BOSS Break后出现的巨型怪兽自带物理系技能伤害减少的特性，推荐用其他属性的技能对其造成伤害以尽快击破。

青色のウルトラマン

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス或ハンターナイトツルギ被击破，ボガ ルモンズ在场上经过3回合
Mission Trigger条件	用ウルトラマンメビウス击破ボガール
Secret Shock条件	将ヤブ ルの刺客全灭后再用ウルトラマンメビウス击破ボガール
BOSS Trigger条件	2回合内击破ボガールモンズ
神秘敌人	アルケ ガンダム

关卡相关的英雄任务

复讐の鎧、変わらぬ願い、明日のエースは君だ

关卡要点

关卡开始时我方会被一群怪兽包围，触发Mission Break的ボガール位于最左侧，另外此时的ハンターナイトツルギ无法操控，所以需要特别小心其HP，而Secret Shock条件则需要对右侧的レッドキング下手，击破レッドキング后会在原地出现别的怪兽，反复击破直到出现巨大ヤブール，再用ウルトラマンメビウス击破ボガール才算完成Secret Shock，注意巨大ヤブール出现前的エースキラ与挑战“明日のエースは君だ！”有关。触发Mission Break后ボガール会原地变成ボガールモンズ且败北条件变更，为了避免火力不足而败北，建议触发Mission Break前把角色都围在ボガール旁以保证火力。另外Mission Break后ハンターナイトツルギ也变得可操作了。

皇帝の降临

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭

败北条件	ノーベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス（或スペシウム・リダブライザー）被击破，アーマードダークネス出现后5回合没有救出ウルトラマンヒカリ
Mission Trigger条件	6回合内击破全部インペライザー
Secret Shock条件	5回合内击破全部インペライザー
BOSS Trigger条件	让ウルトラマンメビウス使用スペシウム・リダブライザー击破エンペラ星人
神秘敌人	カザリ、メズール、ガメル、ウヴァ

关卡相关的英雄任务

宇宙警备队队长

关卡要点

关卡内的敌人インペライザー每到敌方回合开始时都会回满HP和EN，所以若没把握能够这回合内击破，就不用在其身上耗费EN了。Mission Break后会出现支援单位スペシウム・リダブライザー，若不站在其周围绿色格子内则不能对エンペラ星人造成伤害，但スペシウム・リダブライザー不能做除了移动以外的行动，所以别让其冲太前导致被击破败北。BOSS Break后要求在5回合内击破アーマードダークネス救出ウルトラマンヒカリ，由于其位于地图比较上方的位置，而且自带所有攻击减伤效果，所以建议BOSS Break前将所有角色尽量往地图上方移动。

假面骑士路线

（假面ライダーフォーゼ）

友・情・炸・裂

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダーフォーゼ被击破
Mission Trigger条件	假面ライダーフォーゼ和スコピオン・ゾディアーツ交战
Secret Shock条件	将オリオン・ゾディアーツ击破后再让假面ライダーフォーゼ和スコピオン・ゾディアーツ交战
BOSS Trigger条件	假面ライダーフォーゼ和キャンサー・ゾディアーツ交战
神秘敌人	ティエレンタオツ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

假面骑士路线的杂兵会比较多，但前期基本两招可以解决一个，方便提升角色的气力槽，复数锁定攻击在关卡中能起到很大的辅助作用。

未来と欲望とライダー

可出击人数	4
胜利条件	敌方单位全灭

败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダーオース(或假面ライダーフォゼ或假面ライダー电王或假面ライダーアクア)被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダーオース击破假面ライダーポセイドン
Secret Shock条件	在假面ライダーフォゼ和假面ライダー电王受到攻击前用假面ライダーオース击破假面ライダーポセイドン
BOSS Trigger条件	假面ライダーオース和恐龙グリッド交战
神秘敌人	イーヴィルティガ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

本关卡中敌人出现的位置基本都以包围我方的初始位置为主。开始时假面ライダーフォゼ和假面ライダー电王处于无法行动的状态,要达成Secret Shock条件就要迅速将目标击破,途中也可以用我方角色吸引接近假面ライダーフォゼ和假面ライダー电王的敌人。触发Mission Break后,假面ライダーポセイドン会洗白成假面ライダーアクア,但由于只有一招且不带任何效果,不能加入己方队伍而且败北条件又与其相关,所以还是晾在我方战舰旁会比较好。

サンタリウスの矢

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダーフォゼ或假面ライダーなでしこ被击破,エクソダス出现后6回合没将其击破
Mission Trigger条件	用假面ライダーフォゼ击破サンタリウス・ゾディアーツ
Secret Shock条件	6回合内用假面ライダーフォゼ击破サンタリウス・ゾディアーツ
BOSS Trigger条件	5回合内击破エクソダス
神秘敌人	アヘッドサキガケ

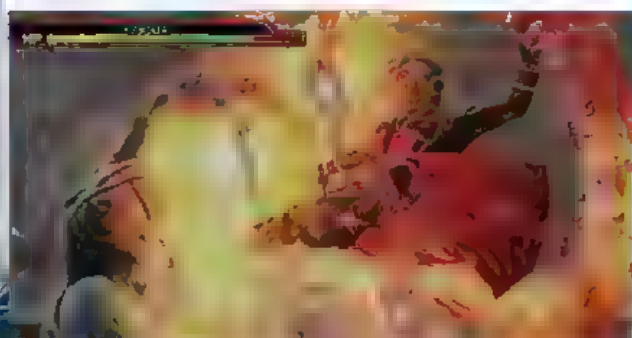
关卡相关的英雄任务

时を越えたメダル

关卡要点

本关卡地图比较长,特别是BOSS Trigger条件需要到达地图尽头才能完成,所以建议开始时先将队伍移动到地图靠上部分再触发Mission Break。触发BOSS Break后会出現超银河王,但前期的假面ライダーオース比较难满足完成条件,建议后期再来完成任务。

指輪の魔法使い



可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダーウィザード被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダーウィザード击破フェニックス
Secret Shock条件	击破10个ゲール后再用假面ライダーウィザード击破フェニックス
BOSS Trigger条件	用气力MAX状态的假面ライダーウィザード击破フェニックス
神秘敌人	プロヴィデンスガンダム

关卡相关的英雄任务

絶望を希望に...

关卡要点

关卡开始时我方战舰会陷入无法行动且每回合开始时受到伤害的状态,要完全击破フェニックス后才能解除,不过要注意BOSS Trigger条件下的フェニックス有让エネルギー射击技能减伤的特性。另外,满足挑战“绝望を希望に”的敌人レギオン要到Mission Break后才出现。

古の魔法使い

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダーウィザード或假面ライダービースト被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダービースト击破マンティコア
Secret Shock条件	用假面ライダービースト击破6个敌人后再击破マンティコア
BOSS Trigger条件	5回合内用假面ライダーウィザード击破バハムート
神秘敌人	ザムシャ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡开始时假面ライダーウィザード会陷入无法行动且每回合开始时受到伤害的状态,需要触发Mission Break后才能解除。要注意BOSS Break后出现的假面ライダーソーサラ具有让エネルギー射击技能减伤的特性。

賢者の石

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダーウィザード或假面ライダービースト被击破,触发Mission Break前经过7回合
Mission Trigger条件	用假面ライダービースト击破最后一个白い魔法使い
Secret Shock条件	6回合以内用假面ライダービースト击破最后一个白い魔法使い

BOSS Trigger条件	3回合内用假面ライダー-ウィザード击破グレムリン(进化体)
神秘敌人	インペライザー、アーマードメフィラス(G)

关卡相关的英雄任务

奏でられる音色、究極の魔宝石、假面ライダーの指輪

关卡要点

关卡中共有五个白い魔法使い，攻击力不俗，血量很足，都有让所有伤害减轻的特性，而且每个回合开始时地图上的敌方单位都会回复少许血量，Mission Break的难度略大，但在此之后出现的敌人就不如白い魔法使い了，所以为了达成Mission Break，把让伤害加倍的技能全甩到白い魔法使い身上即可。

高达路线

ユニコンの目

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ユニコンガンダム被击破
Mission Trigger条件	ユニコンガンダム和シナンジュ交战
Secret Shock条件	将ギラ・ズール(亲卫队队长)击破后再让ユニコンガンダム和シナンジュ交战
BOSS Trigger条件	7回合内击破ネエル・ア・ガマ
神秘敌人	ハンターナイトツルギ

关卡相关的英雄任务

ネエル・ア・ガマ队、ウルトラマンの心

关卡要点

与假面骑士路线一样，杂兵比较多，便于提升角色的气力槽，复数锁定攻击在关卡中能起到很大的辅助作用。关卡中ネエル・ア・ガマ会出现在我方初始位置的右方，由于是战舰，推荐使用必杀技效果带“对大型”的角色来攻略。

重力の井戸の底で

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ユニコンガンダム被击破
Mission Trigger条件	用ユニコンガンダム击破シャンブロ
Secret Shock条件	用气力MAX状态的ユニコンガンダム击破シャンブロ
BOSS Trigger条件	5回合内击破バイアラン・カスタム
神秘敌人	フェニックス

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡总体难度不大，只需注意BOSS Trigger条件的バイアラン・カスタム和其他6名小兵出现在地图最下方，所以别让整个部队冲太前，方便5个回合内回来击破バイアラン・カスタム。

箱の行く先

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ユニコンガンダム被击破
Mission Trigger条件	ユニコンガンダム和シナンジュ交战
Secret Shock条件	ユニコンガンダム和シナンジュ第一次交战时将シナンジュ击破
BOSS Trigger条件	5回合内击破シナンジュ
神秘敌人	エスキラ

关卡相关的英雄任务

明日のエスは君だ!

关卡要点

关卡开始时我方就遭受前后夹击，不过由于Mission Trigger和BOSS Trigger的条件触发位置都在地图下方，所以可以无视掉上方敌军，先往下方进军。シナンジュ在触发Mission Break后会在原本稍下一点的位置出现，同时附近会增加多名杂兵，不过BOSS Trigger条件并没有指定机体将其击破，所以建议先把部队移至地图下方再触发Mission Break，然后迅速触发BOSS Break后清理下方敌军后再回头清扫上方敌军。

ダブルオーの声

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或《高达OO》的4部高达任一或全部输送艇被击破
Mission Trigger条件	3回合内击破16个敌人
Secret Shock条件	3回合内保全输送艇并击破16个敌人
BOSS Trigger条件	5回合内用ダブルオーライザー击破ガデッサ
神秘敌人	イカルス星人(SD)、バルキ-星人(SD)、ナックル星人グレイ(SD)

关卡相关的英雄任务

ウルトラの星 光る時

关卡要点

由于败北条件中有无法行动的输送艇，而且前期每隔一回合就会出现一波敌方增援，所以建议将部队移至输送艇附近进行防卫比较妥当。刚开始的位置由于路上有陨石挡路，战舰无法迅速到达输送艇的位置，建议先用几个能够提高移动力的角色前去护卫。BOSS Trigger条件的目标ガデッサ会出现在地图左方，但不会原地停留，会直接朝玩家的所在地进军，所以只需坚守阵地等待即可，BOSS Break后新一批敌人会出现在地图右侧，离输送艇的位置不远。

メモントモリ攻略战

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ダブルオーライザ 被击破，メモントモリ在场上经过8回合
Mission Trigger条件	6回合内用ダブルオーライザ-击破ガデッサ
Secret Shock条件	5回合内用ダブルオーライザ 击破ガデッサ
BOSS Trigger条件	用气力MAX状态的ダブルオーライザ 和ガデッサ、ガラツソ或エンブラス交战
神秘敌人	グランダイ、スカイダイ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡地图为长图，所有Break后出现的敌人都出现在地图上下。败北条件由于有メモントモリの8回合限制，而且加上Mission Trigger条件，推荐把整个部队往上进军较妥当。由于敌人较多，若想达成BOSS Trigger条件，在ダブルオーライザ-的状态达到MAX后就尽量让其避免和杂兵战斗，以免被击中导致气力MAX状态消失。

败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダー-W（或ウルトラマンゼロ）被击破，Mission Break前经过6回合
Mission Trigger条件	6回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	5回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	同一回合中击破ニセウルトラ兄弟2个以上
神秘敌人	ダークロブスゼロ

关卡相关的英雄任务

假面ライダー-の流儀、振り切るぜ！

关卡要点

关卡杂兵很多，甚至有HP超过10000的杂兵出现。Secret Shock条件在战舰不增加移动力的情况下需要每个回合都移动最大距离才能刚好在最后一个回合达成。Mission Break后会有新的杂兵出现在地图最下方，BOSS Break后出现的杂兵バグ使用的也是自爆攻击，被炸到会受到固定3000点HP的伤害，不过并不会移动后立即使用，所以威胁不大。关卡相关挑战“振り切るぜ！”要求11回合内过关，以初期阵容比较难达成，推荐后期再进行挑战。

狙われたコロニー

可出击人数	8
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ、ディーヴァ、ガンダムAGE-2、ガンダムAGE-1（或ウルトラセブン）被击破，Mission Break前经过6回合
Mission Trigger条件	6回合内击破ダウネス
Secret Shock条件	5回合内击破ダウネス
BOSS Trigger条件	5回合内击破ガッツ星人12个以上
神秘敌人	EXゼットン

关卡相关的英雄任务

Xラウンダー-の力、一子相传の秘伝书

关卡要点

关卡中的敌人大部分带有エネルギー-射击减伤的特性，推荐使用有物理系必杀技的角色来攻略。战舰ディーヴァ在整场战斗中都是无法行动的状态，而敌军增援会在其左、右侧出现，所以我方角色不要冲前，以ディーヴァ为中心进行防卫战比较妥当。BOSS Trigger条件中的ガッツ星人虽然一开始只有8个，但在敌方每个回合开始时会在原地刷新个体，所以只需守着其刷新位置逐个击破即可。

未来のために

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或ダブルオーライザ-被击破，Mission Break前经过10回合
Mission Trigger条件	9回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	8回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	ダブルオーライザ-和リボーンズガンダム交战
神秘敌人	ダラム、カミーラ、ヒュドラ

关卡相关的英雄任务

オリジナル太阳炉

关卡要点

关卡开始时就满屏的杂兵，要注意杂兵中的ガガ只会进行移动后的自爆攻击，范围为相邻1格且100%命中，被炸到会受到固定6000点HP的伤害，所以移动时要算好其移动距离和自爆范围，火力足够的情况下推荐优先处理。

EX关卡

奋起なる一击

可出击人数	7
胜利条件	ノーベン・ノヴァ到达目标地点；Mission Break后经过8回合

ドガ・ドロ- 追击战

アクションズショック

可出击人数	9
胜利条件	击破ドガ・ドロ-
败北条件	ノーベン・ノヴァ或vガンダム被击破

Mission Trigger条件	6回合内用vガンダム击破サザビ
Secret Shock条件	5回合内用vガンダム击破サザビ
BOSS Trigger条件	vガンダム和サザビ-交战
神秘敌人	クロノス、ゼダスM

关卡相关的英雄任务

心の光

关卡要点

关卡杂兵HP量都有10000以上，但关卡出击人数比以往多，所以不用太担心战力不足的问题。若不追求触发BOSS Break，则可以把主力留在初始位置，等触发Mission Break后，ドガ・ドロン会自动转移到我方初始位置稍上一点的位置，若达成了Secret Shock，那么神秘敌人也会出现在该位置，此时主力部队直接一波推过去即可快速过关。若要触发BOSS Break，则推荐全部队往下推进，ドガ・ドロン最后会出现在地图最下方。

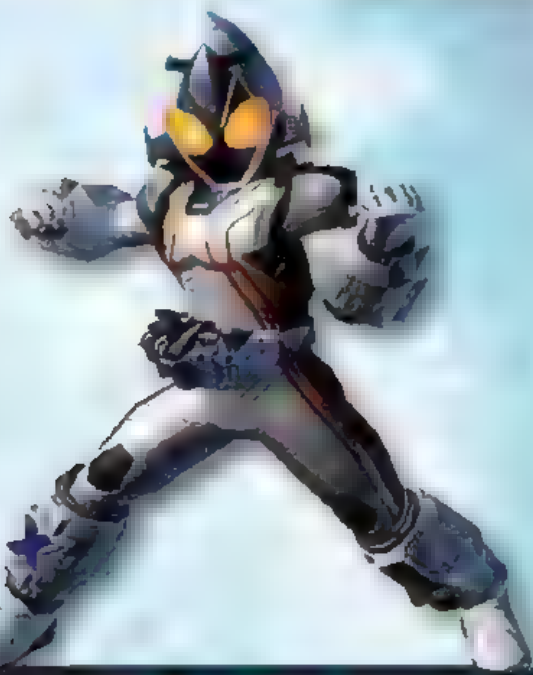
暗黒のウルトラ战士

可出击人数	5
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノーベン・ノヴァ、ウルトラマン、ウルトラセブン或ウルトラマンゼロ被击破
Mission Trigger条件	5回合内击破ウルトラマンベリアル
Secret Shock条件	4回合内击破ウルトラマンベリアル
BOSS Trigger条件	5回合内击破ウルトラマンベリアル
神秘敌人	ゴーストリバー

关卡相关的英雄任务

ウルトラ银河传说

关卡中会出现过去击败过的怪兽，但能力有所提升。每次Break后，地图中间都会新增几只过去击败过的怪兽，要注意其中有几只怪兽具有让エネルギー伤害减少的特性。BOSS Break后出现的ベリウドラ具有让所有伤害减少40%的特性，加上本身的属性会比较难以达成挑战“ウルトラ银河传说”，推荐后期将ウルトラマンゼロ强化后再来挑战。



迫る！ ショッカー=军团

可出击人数	11
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノーベン・ノヴァ或假面ライダー1号被击破
Mission Trigger条件	将ショッカ 的4名干部击破后再击破ショッカ 首领
Secret Shock条件	在同一回合中达成Mission Trigger的条件
BOSS Trigger条件	4回合内击破キングダーク
神秘敌人	シャドームーン

关卡相关的英雄任务

影の王子

关卡出击人数非常多，而且敌方补给的杂兵数量不算多。BOSS Trigger条件的キングダーク出现在ショッカ-首领稍上一点的位置，建议Mission Break前将部队移到地图上方，便于4回合内完成BOSS Break。

ムサホルデス最终战

ムサホルデスの世界

可出击人数	14
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破或经过15回合
Mission Trigger条件	ノーベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
Secret Shock条件	用气力MAX状态的ノーベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
BOSS Trigger条件	5回合内ノーベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
神秘敌人	ドガ・リダナ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡的杂兵多而且血量很足，还有一个能跑全地图而且无法对其造成伤害のドガ・リダナ干扰。每次Break后ドガ・ドロン都会往地图右方移动一段距离，同时出现一群杂兵挡在我方和ドガ・ドロン之间，如果达成了Secret Shock，更会出现2个ドガ・リダナ加入战斗，让场面更加混乱，建议不要触发Secret Shock。

輝きを信じて

可出击人数	14
胜利条件	击破ムサホルデス・ベビ・(ドガ・ラティアン)
败北条件	ノーベン・ノヴァ、(ノーベン・プリステア)被击破或经过15回合
Mission Trigger条件	5回合内击破ムサホル5个以上

Secret Shock条件	4回合内击破ムサボ-ル5个以上
BOSS Trigger条件	4回合内击破ムサボ-ル4个以上
神秘敌人	ドガ・ドロン

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡中敌人的血量普遍很高，但只会出现ムサボ-ル，要注意ムサボ-ル是会自爆的，被炸中会受到10000点HP的大伤害，ムサボ-ル破坏后会出现几个杂兵级的原创敌人，Break次数越多，出现的敌人也会越强。击破ムサボ-ル德斯・ベビー后会触发剧情，ノーベン・ブリスティア被控制，ドガ・ラーティアン出现，胜败条件变更。ドガ・ラーティアン不仅HP高达99999，还有减伤、每回合回复HP、能力下降无效的特性，更能够进行全图移动，如果不打算将敌人全清，可以抱团等其自投罗网。

挑战关卡

出击の二人

可出击人数	2
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破10个敌人
Secret Shock条件	3回合内击破10个敌人
BOSS Trigger条件	5回合内击破15个敌人
神秘敌人	シビトゾイガー

关卡相关的英雄任务

神の路线、クロスボーン・バンガードの精锐、胜利の旗印

关卡要点

关卡敌人就是序章关卡的杂兵和BOSS，由于序章关卡是不能重复挑战的，所以与序章关卡BOSS相关的挑战可以用该关卡完成。

立ち塞がる舰

可出击人数	6
胜利条件	ノーベン・ノヴァ到达目标地点
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	7回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	6回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	9回合内ノーベン・ノヴァ到达目标地点
神秘敌人	スノーグランドキング (SD)

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡的胜利和Break要求都是让ノーベン・ノヴァ到达目标地点，而途中当我方单位进入部分区域时，会出现敌方的埋伏，虽说是埋伏，但都不强力，但若想完全清理地图内的敌人，就要让我方单位到地图的各个角落跑一趟让伏兵现身了。

苏る复誓心

可出击人数	4
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破シャンブロ
Secret Shock条件	3回合内击破シャンブロ
BOSS Trigger条件	同一回合中击破所有具有NEVER特性的敌人
神秘敌人	ジェミニ・ソディアーツ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

本关比较有趣的地方就是初始的出击位置，我方有两人在地图最下方出击，会与战舰隔着一群敌人，建议将实力较强的机体出击到下方，再对敌方上下夹击。

迫り来る暴君

可出击人数	8
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破、敌方单位进入红色防卫区域
Mission Trigger条件	4回合内击破10只怪兽
Secret Shock条件	3回合内击破10只怪兽
BOSS Trigger条件	6回合内击破アヘッドサキガケ
神秘敌人	メカゴモラ、タイラント (SDU)

关卡相关的英雄任务

绝望を希望に

关卡要点

关卡性质是防卫战，虽然开始时敌人只位于左侧，但Break后在防卫区域的上、下、右侧都会出现敌人，所以大部队最好不要离开防卫区域太远，免得Break后赶路消耗回合，也可以直接把战舰和我方单位移至防卫区域内占位置。另外，开始时的怪兽类敌人击破后都会出现第二阶段。

狙われたノーベン・ノヴァ

可出击人数	12
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	5回合内击破4个白い魔法使い
Secret Shock条件	4回合内击破4个白い魔法使い
BOSS Trigger条件	同一回合中击破8个敌人
神秘敌人	ガッツ星人

关卡相关的英雄任务

奏でられる音色、明日のエースは君だ！

关卡要点

关卡中我方战舰会被困在中间的区域中，但我方单位可以自由从外部进入该区域，所以不用担心回舰补给的问题。首发位置都位于战舰被困区域之外，战舰四个方向都有白い魔法使い和8名杂兵，虽说是杂兵，但血量非常厚，再加上白い魔法使い自带的全伤害减伤的特性，要迅速击破达成Mission Trigger条件比较困难，建议充分强化过角色后再来挑战。触发Mission Break后会出现挑战“明日のエースは君だ！”需要的エースキラー，不过同时出现的还有与其外表完全一样的メビウスキラー，切记要看清楚名字后再发动攻击。要达成挑战“奏でられる音色”除非用移动力增加和再次行动的技能不断地配合，否则无法同时达成Mission Break的要求。两次Break后依次会从地图上下侧、左右侧出现敌方增援，最后一次增援会出现自爆型敌人。

シヨツカ=袭击



可出击人数	12
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノーベン・ノヴァ或所有大楼（ビル）被击破
Mission Trigger条件	3回合内击破13个敌人
Secret Shock条件	2回合内击破13个敌人
BOSS Trigger条件	4回合内击破所有シヨツカ=战斗员
神秘敌人	假面ライダー=メイジ

关卡相关的英雄任务

心の光

关卡要点

败北条件中要求保护大楼不被击破，但由于要全破才会判败北，所以可以围绕着其中一个房子来进行防卫战。关卡中杂兵的血量都很厚，推荐将角色充分强化后再来挑战。两次Break后依次会从地图上下侧、左右侧出现地方增援，挑战“心の光”中要求的サザビー会在BOSS Break后在地图左侧出现。

エクソダスを追え

可出击人数	14
胜利条件	击破エクソダス
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破或エクソダス到达目标地点
Mission Trigger条件	5回合内击破エクソダス
Secret Shock条件	4回合内击破エクソダス
BOSS Trigger条件	6回合内击破1架エクソダス
神秘敌人	α・アジール

关卡相关的英雄任务

変わらぬ願い

关卡要点

关卡中出现了HP接近70000的巨型敌人，还有不少每回合开始自动全回复状态的インペライザー，要与它们纠缠起来会消耗不少时间，所以把火力集中在エクソダス上为妙。エクソダス只会向前移动2格或左右横移1格，所以在不挡路的情况下要在其到达目标地点前击破就必定会触发Break，Mission Break后会有2架エクソダス分别出现在我方初始位置的左下方和右下方，中间只隔了少许敌人，建议追击第一架エクソダス时大部队别冲太前。若打算全灭敌人，可以让一个我方单位到エクソダス前方阻碍其前行，其他人集中火力击破敌人。由于エクソダス其低下的移动力和庞大的体积，想阻挡几个回合都不是问题。

感染！ムサウイルス

可出击人数	14
胜利条件	击破所有ムサウイルス
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破4个ムサウイルス
Secret Shock条件	3回合内击破4个ムサウイルス
BOSS Trigger条件	3回合内击破1个ムサウイルス
神秘敌人	ドガ・ドニアン（アザール体）

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

在关卡中，战舰的行动范围不能超过黄色格子且我方单位不能进入红色格子内，所以建议以战舰为中心打防卫战。ムサウイルス具有每回合回复20%HP的特性，而且还会进行反击，每个ムサウイルス被击破后都会出现不同的大型敌人，HP比起ムサウイルス来要少得多。另外，两次Break后，地图左右两侧都会出现巨型敌人。

潜む脅威

可出击人数	14
胜利条件	击破所有ムサウイルス
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	8回合内击破2个ムサウイルス
Secret Shock条件	7回合内击破2个ムサウイルス
BOSS Trigger条件	5回合内通过战斗击破2个ムサポール
神秘敌人	ドガ・ドニアン(カッツグ体)

关卡相关的英雄任务

希望を力に変えて、オリジナル太陽炉、究極の魔宝石、影の王子、時を越えたメダル、変わらぬ願い、宇宙警备队队长、心の光

关卡要点

关卡中敌人分布在地图左右两侧的房间内，出现的全都是过去击败的BOSS级敌人，是完成各种与BOSS相关挑战的好机会。每个房间的BOSS被打败后会刷新另一个BOSS，击破3次后ムサウイルス才会出现，不过击破ムサウイルス后不会再出现新的敌人。Mission Break后，被击破的ムサウイルスの初始位置会出现ムサポール，在那之后被击破的ムサウイルスの初始位置将不再出现ムサポール，所以要达成BOSS Trigger的条件，千万不要让我方单位贴着ムサポール结束回合，否则ムサポール一旦自爆就前功尽弃了。

ヒーロー総突击

可出击人数	14
胜利条件	击破ドガ・セオ
败北条件	ノーベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	6回合内击破4个ムサウイルス
Secret Shock条件	5回合内击破4个ムサウイルス
BOSS Trigger条件	8回合内击破4个ムサウイルス
神秘敌人	ドガ・ラ-ティアン

关卡相关的英雄任务

ウルトラの星 光る時、クロスボーン・バンガードの精锐、胜利の旗印、神の路线、流・星・仲・間、オリジナル太陽炉、変わらぬ願い、明日のエースは君だ！、假面ライダーの指輪、ウルトラマンの心、宇宙警备队队长、希望を力に変えて

关卡要点

地图的上、下、左、右侧房间中分别会出现奥特曼、原创、假面骑士、高达系列的敌人，这些敌人的血量虽然不算多，但移动距离都很远。击破后房间会刷新系列的其他角色，把任一系列的敌人全部击破后会出现ドガ・セオ，将其击破即可过关。ドガ・セオ可以在全图内任意移动，而且自带全攻击减伤、能力下降状态无效的特性，Secret Shock出现的ドガ・ラ-ティアン比ドガ・セオ还多一个每回合回复HP的特性，相对来说难度更高些。由于关卡会出现大量过去击败的敌人，所以大部分英雄任务在本关内都可以达成。

奖杯列表

奖杯总数 49 白金 1 金杯 2 银杯 12 铜杯 34

奖杯	奖杯名称	奖杯条件
白金	スーパーヒーロー-ジェネレーション	取得其他奖杯
铜杯	ノーベン・ノヴァへようこそ	完成关卡“畏怖なる力”
铜杯	きみの未来	完成关卡“星の降る町”、“暗の力”、“战栗！暗の支配者”
铜杯	青・春・銀・河	完成关卡“友・情・炸・裂”、“未来と欲望とライダー”、“サジタリウスの矢”
铜杯	宇宙と地球と	完成关卡“ユニコンの日”、“重力の井戸の底で”、“箱の行く先”
铜杯	心からの言叶	完成关卡“ウルトラの誓い”、“青色のウルトラマン”、“皇帝の降臨”
铜杯	終わらない物語	完成关卡“指輪の魔法使い”、“占の魔法使い”、“賢者の石”
铜杯	再生	完成关卡“ダブルオーの声”、“メメントモリ攻略戦”、“未来のために”
铜杯	伝説の战士们	完成关卡“アクシズショック”、“暗黒のウルトラ战士”、“迫る！ショッカ-军团”
铜杯	囚われの姫君	完成关卡“奋起なる一撃”

铜杯	絶望	完成关卡“狙われたコロニー”
铜杯	救出	完成关卡“ムサポルドスの世界”
银杯	决着	完成关卡“輝きを信じて”
银杯	トリガ エキスパート	完成所有主线剧情关卡
金杯	トリガ-マスター	完成所有地狱模式关卡
铜杯	ヒーローキラ-	触发一次“终极王牌”
铜杯	お仕事、お仕事！	假面ライダーベース加入队伍
铜杯	俺に质问をするな！	假面ライダー-アクセル加入队伍
铜杯	メテオ、レディ？	假面ライダー-メテオ加入队伍
铜杯	ウルトラマンが归ってきた！	ウルトラマンジャック加入队伍
铜杯	ウルトラ兄弟No.1	ゾフィー-加入队伍
铜杯	立て！ 击て！ 斬れ！	ウルトラマンエース加入队伍
铜杯	早く大きくなりましたーい！	ウルトラマンタロウ加入队伍
铜杯	母の奇迹	ウルトラマンヒカリ加入队伍
铜杯	决意の炮火	ジャスティスガンダム加入队伍
铜杯	自分なりの戦い方	ガンダムAGE 2ダ クハウンド加入队伍
银杯	スーパーヒーロー 总出击	让所有隐藏角色加入队伍
铜杯	挑战者	完成一个挑战关卡
银杯	ウイルス駆除完了！	击破ドガ セオ和所有ムサウイルス
银杯	バ-チャル空間の覇者	完成所有全难度挑战关卡

铜杯	クエスト入門者	完成一项英雄任务
铜杯	クエスト求道者	完成30项英雄任务
银杯	クエストを極めし者	完成所有英雄任务
铜杯	击坠王	总计击破500个敌人
银杯	奇迹の击坠王	总计击破1500个敌人
金杯	天下无双の击坠王	总计击破3000个敌人
铜杯	ア・カイブドキュメント	在“ギャラリー”菜单中查阅角色资料
银杯	地球の本棚	完成所有角色图鉴
银杯	素晴らしいツ!	总计获得1000000 CP点数
银杯	リミットブレイク!	一次攻击伤害达到40000以上
铜杯	2万年早いぜ!	敌人造成一次伤害在200以下

铜杯	侵略者を击て	一次战斗中击破敌人4个以上
铜杯	ピンチはチャンス	轮到我方回合时我方有角色的HP在300以下
铜杯	ウェイクアップ!	强化一次角色
铜杯	こいつは強力すぎる・!	任一必杀技等级达到S
铜杯	可能性の兽	任一技能等级达到S
银杯	レベルMAX	有角色到达50级
铜杯	コレクタへの道	入手一个道具
银杯	パーフェクトコレクタ	入手所有道具



这款游戏是《S.P.海軍》的续作，由光荣公司开发，是一款动作角色扮演游戏。游戏背景设定在《S.P.海軍》的故事之后，玩家将扮演主角，继续他的冒险。游戏的玩法与《S.P.海軍》类似，但加入了一些新的元素，如新的敌人、新的技能和新的道具。游戏的画面风格依然保持了光荣公司一贯的高水准，战斗场面非常华丽。游戏的音乐也非常动听，为游戏增添了不少色彩。总的来说，这款游戏是一款非常值得一玩的作品，如果你喜欢动作角色扮演游戏，那么这款游戏绝对不容错过。



CHAOS RINGS III

ケイオスリングスIII

Guide
攻略透解
Through

拥有「下游大厂」这一称号曾意义的环号时，这次名称其实就足以让人联想到一款手机平台的PSV游戏。实际想起，PSV时代的作品有很大可能继续顺着该趋势发展。本作虽然流程路线相当简单，但BOSS战难度不低，最初如果玩家没有集中培养等级和Gene，甚至可能会遭遇敌我实力断档的尴尬窘境。该攻略对系统和主要玩法以详细说明，而就在下一页，更高难度BOSS的刷硬币大法就会震撼公布！

九位秘宝
收录
KEY

混沌之戒III

ケイオスリングスIII

Square Enix

| 日版 |

2014年10月16日

5184日元

对应PSV TV

系统篇

基础操作

按键	功能
方向键 左摇杆	角色移动
右摇杆	迷宮中调整视角
X	取消
△	确定 对话 调查
□	打开菜单
○	调整视角
PS	切换隐藏道具，迷宮中专用

菜单

キヤツプ

名称	说明
アイテム	查看持有道具，装备品也包含在内
装备	更换装备。每人有武器、衣服和首饰三件套。每件装备均有重量，越重的装备会让角色敏捷度越低。
ジョブチェンジ	为角色更换Gene
ギフト合成	利用收集到的特殊素材合成Gene
クエスト一覧	查看任务，但未涉领取。
ステータス	查看队伍状态
オプション	更换游戏的部分基础设置，查看说明书等

システム

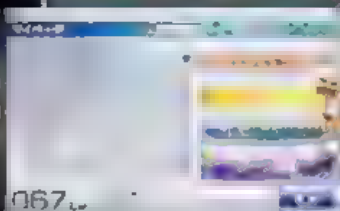
显示玩家包括游戏时间在内的一些数据统计，右侧菜单从上到下功能如下。

名称	功能
シナリオモードへ	切换到故事模式
バトルモードへ	切换到战斗模式
プレゼント受け取り	领取礼物
シーン图鉴	查看获得过的Gene

无论玩家当前处于故事模式或斗技场模式，都可以通过マイページの选项自由切换。该功能对于游玩故事模式的玩家有一个非常便利的作用，就是在MP严重消耗时切换到斗技场模式，消耗1盎司硬币回满所有MP，再切换回故事模式，确保迷宮中的续航能力。“プレゼント受け取り”主要用于领取每天的登录奖励，每天登录必定可获得5个盎司硬币，此外还会有一些道具奖励。盎司硬币是游戏中最为重要的一般等价物，完成一些支线任务也可获得奖励。



TIPS 破坏游戏平衡的登司硬币复制大法



067

登司硬币可用来抽奖，解锁各迷宫和斗技场各月份的首席贴纸（アイテムシート）；也可以购买强力的装备。数据比故事模式正常流程中获得的好得多。但每天5个的数量显然无法满足玩家膨胀的购物欲。主线任务每次奖励的区区1枚同样杯水车薪。其实玩家可以另辟蹊径，通过修改系统时间的方法来快速刷登司硬币。具体步骤为：

1. 先领取今天的登录奖励。
2. 按PS键返回PSV主界面，不要关闭游戏，进入系统设置，将系统时间往无意义方向调整，如今天为12月1日就改成12月2日，依此类推。

1. 先领取今天的登录奖励。

3. 返回游戏，打开菜单，进入奖励页面，发现今天登录奖励已经刷新了，因此反复刷取，不用多长的时间即可刷登司硬币。领取所有道具贴纸和购买豪华装备。

4. 返回游戏，打开菜单，进入奖励页面，发现今天登录奖励已经刷新了，因此反复刷取，不用多长的时间即可刷登司硬币。领取所有道具贴纸和购买豪华装备。

使用该秘技需注意以下几点：

1. 《混沌之深渊》本身定位是一款长期游玩、每天得点少量时间的佛手机游戏。大量复制登司硬币会建立游戏的游戏，而失去乐趣。须知副本和关卡一样快速取得整个流程，而最难的BOSS，不过支那玩度几乎无法做到。
2. 已经领取过登录奖励的日期无法领取第二次。当PSV处于离线网络的环境下，每天自动连接网络的时候系统时间会再度重置为国际正常时间。比如今天原本是2013年12月1日，但玩家因为大量复制硬币导致系统时间被手动调整为2013年12月2日，那么当系统时间走到午夜12点时，自动连接网络并重置成国际时间到2013年12月1日，那么12月1日-2013年12月20日的登录奖励已经全部领过，那么如果继续复制硬币，需要把系统时间再次调到2013年12月1日，才能继续领取奖励。

3. 每日登录奖励必须随时领取，无法累积，因此直接把系统时间往后推快10天，也只能领取一天的登录奖励。

4. 该方法目前确认有使用的版本为1.01，不排除今后被新补丁修正的可能性，且用是珍惜。

S ショップ

S商店：可消耗登司硬币和GP购买特殊道具。S商店有3个购买图标，功能如下：

LUCKY BOX	抽取道具箱。可抽到主臂“COMPLETE”的道具或月份贴纸，固定抽到完成为止。每个道具贴纸填满后均可解锁一个R级或SR级Gene。
SPECIAL ITEM	购买特殊道具和装备。这里装备的售价从20~50登司硬币不等，随着故事模式进程的推进，出售的装备质量会越来越好。
VIP MEMBERSHIP	消费30登司硬币购买10天VIP会员，会员期间战斗取得的经验值为1.5倍。注意如果为了复制登司硬币而调整了系统时间，VIP会员的时效也会同步缩短。

存档。

らくらく移動

快速移动：仅限迷宫外的时候使用。点击后可选择前往要去的地方。红色标记“NEXT”的是推进剧情的目标。

迷宮探索

橙色指南针

既可以说“贴心”又可以批之“无脑”的目的地指向系统，在所有的主线和支线任务中，系统会自动在地图上用橙色标记提示玩家下一步应该去哪里，只需按部就班走便能以最短路线达成任务。



遇敌

当习得エンカウンター的场值技能后，

在战斗中，当敌人的生命值低于一定比例时，会自动触发战斗。在战斗中，当敌人的生命值低于一定比例时，会自动触发战斗。在战斗中，当敌人的生命值低于一定比例时，会自动触发战斗。

粉色水晶

迷宫中的地面上零星散布着一些粉色水晶，每收集 100 个可自动形成一个金色水晶（コンティンジェント）。在战斗中全员阵亡时，系统会提示玩家是否使用该金色水晶复活，令 BOSS 的挑战难度大幅下降。本作的最终 BOSS 战相当棘手，建议玩家在流程中多注意收集ジェム，以备不时之需。

辅助道具

流程中可取得炸弹「バクダン」和探测

器「バクダン」和探测器「バクダン」。

炸弹可破坏迷宫里的部分障碍物。如珊瑚礁、

水晶机关等。探测器可探测出宝箱、BOSS 的

位置。探测器有以下两项作用：1. 发现迷

宫中的宝箱位置。2. 帮助锁定迷宫当前区域

内的宝箱位置。宝箱所在

在地会被一圈蓝色光晕

包围。

宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

光晕包围。

宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

光晕包围。

宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

光晕包围。

宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

光晕包围。

宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

光晕包围。

宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

光晕包围。

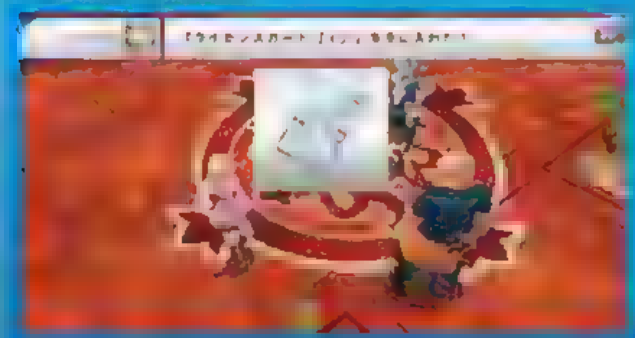
宝箱所在

在地会被

一圈蓝色

迷宫等级

随着流程的推进，迷宫的可选难度会逐渐递增。当玩家感觉低难度的迷宫提供的经验值已无法满足自己的 Gene 意愿，或打起精神来比较困难时，可尝试挑战更高难度的迷宫以增加挑战性。



特殊怪物たまゴン

除了各迷宫出现的固定怪物外，有时会遇到外形可爱的蛋壳型怪物たまゴン。无论敌我双方的等级差距多大，任何攻击对这种怪物只能造成 1 点伤害，但多 HIT のリアリ-能有效击破它们。这种怪物的经验值非常高，尤其是三只同时出现时会附带 3 倍经验加成。

战斗

在迷宫中遇敌式遇敌。每个角色均有 HP 和 MP 两项基础数值，HP 降到 0 时该角色宣告死亡。全员降到 0 则会 GAME OVER。每场战斗结束后，我方死亡队员会立即复活，且全员 HP 回满，但 MP 不会像 HP 一样瞬间回满，而是每分钟回复 1 点，几乎可以忽略。MP 用来使用 Gene 携带的技能，相当于魔法。

行动顺序

回合制战斗，按敏捷度高低依次行动

破防状态

用针对敌人弱点的魔法攻击，或打出暴击 (CRITICAL)，能令敌人的行动顺序向后推移，并处于破防状态。在敌人破防状态下，我方其他角色对同一敌人追打可形成连击，连击数越高，攻击造成的伤害越大。破防以后，同伴能在普通攻击后追加决之技，造成巨大伤害。

连携

当队伍中 2~3 人对同一敌人使用同一属性魔法时，由行动顺序最高的角色起手放出合体魔法。

属性

我方 Gene 和敌方怪物均会属于火、冰、地、雷、光、暗、无这 7 种属性之一，火冰/地雷/光暗的两两组合互为反属性，反属性的魔法能造成更大伤害，同属性能令伤害削减，无属性不受其他 6 种属性影响。每当角色使用某种属性的魔法后，自身属性也会随之变化。



状态异常

战斗中，我方角色会受到各种状态异常，如中毒、睡眠、麻痹等。这些异常可以通过使用特定的道具或技能来解除。战斗结束后，角色会自动恢复，或利用道具恢复。战斗结束后，角色会自动恢复，或利用道具恢复。

几种

スキル封じ：无法使用技能。

スダシ「倒す」：强制取消本回合的行动指令

会平白取消行

指令，每回合自行执行普通攻击。

10% 最大 HP 的伤害。

单薄时发生，敏捷度下降。

优劣槽

战斗时屏幕左上角有圆形的优劣槽，用示意敌我双方的战况优劣。战斗开始时显示“Even”，攻击对方可令优劣槽更趋向自己，优势方可获得一定的攻击力加成。扭转优劣槽的方法不仅是造成的伤害量，也依存于打击 HIT 数，如高 HIT 数的阿修罗散华或リアリーの普通攻击，都能迅速让优劣槽趋向我方。

当优劣槽处于 MAX 状态，如果触发了破防以后的决之技，决之技会自动升级为 CA (巅峰技)，CA 伴随华丽的特效，威力也更大。在游戏后期，全员均可通过特定任务习得新 CA。



Gene

角色可装备的英灵卡片，类似《Persona》系列里的Persona。在战斗中可使用装备Gene的技能与魔法。Gene的获得方法有ギフト合成（迷宫或开启道具贴纸时可获得的宝石）、道具贴纸直接获得和Gene之间合成这三种。按照稀有度顺序由低到高依次为N、R和SR。N级Gene的等级上限为30，R级为60，SR级为100。

Gene等级越高，对角色的各项数据加成越大。在游戏的中后期，玩家几乎必须

使用SR级Gene才足以与强大的BOSS抗衡。然后利用ギフト合成和道具贴纸可直接获得的Gene非常有限。量产SR级Gene的最好方法是Gene自身合成。需要注意，在一般情况下，Gene无论怎么合成都不可能增加稀有度，即两个N级Gene怎么合都是N级，而两个R级Gene怎么合都是R级，惟一可实现稀有度升级的合成情况只有一种——两个满级Gene合成。两个30级的N级Gene可合成出R级Gene。同理两个60级的R级Gene可合成出SR级Gene。

流程攻略

第一章

初期先设置主人公名字。名字在流程中无法变更。

ジャタ-コ級要塞舰

本作首次战斗。按照红色指引线所在方向前进即可。随着道路到达机关室，中途会触发一场固定战斗。学习最基本的战斗方法，选择指令攻击敌人。

继续前进再次触发战斗。学习使用Gene（即普通意义上的魔法攻击）到达机关后与奥姆战士オニグキキ发生BOSS战。



第二章

操作角色正式变回主人公。先从梯子上爬下来，往前走进入前方的地图，靠近左手边的悬崖发生剧情。调查チュウイ并救下它，爬上梯子后发生剧情。

第二天，从家中出来往下走，前往有墓碑的地方，触发剧情。次日，再度前往有墓碑的地方触发剧情，之后乘上列车前往ニューパレオ。

ニュー・パレオ

STV分析室 再次对话得知要前往“王のシンコロシウム”。

出国后移动到オースカイフロント。调查后得到オースカイフロントの全図。

最后进入后方的斗技场。与柜台粉色头目对话，得知要前往オースカイフロントの斗技場。与柜台粉色头目对话，得知要前往オースカイフロントの斗技場。

一旦 HP 低于这个量就使用道具ショコラ，可回复 100HP。战斗结束后だいすけ和リアリー加入队伍。

走出斗技场后可点击屏幕左上角的“ら

信机和金の鍵

珊瑚に愛された海底都市

第一个地图有三个宝箱，前两个金色的需要消耗“金の鍵”。获得任务要求的道具“BG: 星の落しもの”和“BG: スターフルーツ”，第三个宝箱中是“ショコラ”。进入第二个区域触发 BOSS 战，面对拟态房屋的寄居蟹イッケンヤドカリ，普通攻击对其造成的伤害极其微弱，建议使用だいすけ的魔法“クリメイト”。



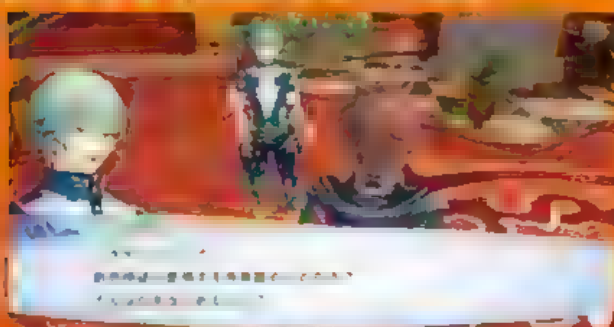
打倒寄居蟹后获得任务要求的第三个道具“G: 生命の樹”，打开菜单选择“ギフト合成”，可消耗 3 个ギフト合成 Gene。目前可合成的有ビスマルク、ミカエル和ノブナガ，性能都差不多，随便选择一个即可。有选择困难症的话可以看脸，或者选择属性与令两名同伴不重合のノブナガ。

合成完毕后リアリー被章鱼怪掳走，返回前一个地图与之交战。先让だいすけ用火魔法击破触腕【右】，解放出リアリー，之后对タコトパス造成一定伤害即可结束战斗。之后自动返回宇宙港，获得“ライセンスカード【I】”。



自家

输入小队名字。之后与パティ对话获得“エキスプローラーの心得”、“パティのベーコンサンド”。斗技场的バトルモード解禁。



上遇到三只青蛙，弱点属性是水，完成该任务后第十四区的拉面店开张

珊瑚に愛された海底都市

前往“珊瑚に愛された海底都市”，顺着道路走到最深处，可以先买两个金の鍵打开宝箱，获得“G: スターパール”和“力の欲求”。章鱼 BOSS タコトパス由三部分组成，只要有火系魔法 1 ~ 2 回合就能秒杀，无需先打触手。



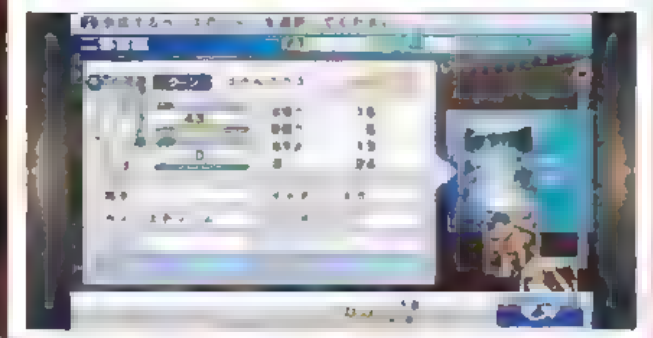
胜利后调查炸弹获得“バクダン”，之后可以在一些障碍物处（比如挡住宝箱的珊瑚礁）点击屏幕右下方的炸弹图标，破坏障碍。与章鱼对话可获得“タコトパスの泪”。用炸弹破坏章鱼身后的珊瑚礁，进入下一个场景并发现遗迹，之后自动返回宇宙港，并发生吃饭剧情。

第二天起床后与パティ对话获得“パティのベーコンサンド”，然后前往だいすけの家。

だいすけの家

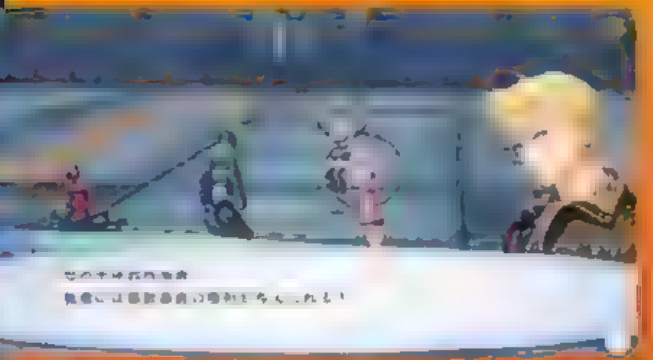
747521

主人公在梦境中到达此处，这里可对 Gene 进行合成和寄存，但需要玩家拥有 5 个以上（不包括 5）的 Gene 时方能合成。往屏幕外的方向走出庭园可继续推进剧情。



「前時代に葬られし禁忌」

一点遇到グランチエ和ブリカ触发剧情。之后
后上二楼，在「ゴッパ」的店裏，与ホセ对话。



第二个宝箱“サーモグラフィー”、第三个宝

清华大学出版社

[illegible]

正德隆興號

在甲板。与エアリス对话，在BOSS战。该BOSS有1000HP，攻击力非常高。如果玩家没有刻意练级，收集Gene，建议用防御回避过4回合，等战舰主炮充能到100%，战斗会自行结束。若玩家队伍强度较高，可尝试在3回合之内击破它。获得剧情道具“宿星（羊）”。战斗后获得“G.エアリス”。回到自家发生吃饭剧情。





前
触发
任意
エス
任

前往だいすけ的家，
触发剧情，完毕后去完成
任意5个副任务（サブク
エスト）追加新的主线
任务。领取新任务前可
前往“マリアイブ
の庭园”提升一下
队伍等级。

[illegible]

世界范围内都有石台上水晶体形状的水晶。在开发岩说，伏魔可令场，某处的魔物

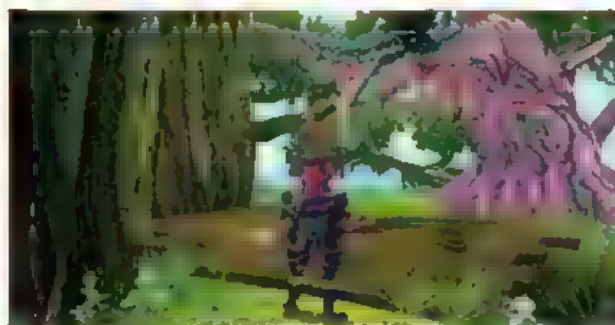
4. 发生BOSS战，该BOSS的弱点是雷

先去宇宙港，系统开放 21 ~ 30 级的迷宫。领取主线任务“人鱼类の鱗”后前往モダンコロナム，与柜台小姐对话选择参加比赛。比赛内容是 3 连战，三批敌人分别是第一战“古代鱼 Lv10、肉つばみ Lv10”、第二战“虹杀し Lv10、羽虫 Lv10×2”、第三战“イチゴン Lv10、パイバイン Lv10、ラヴベリ -Lv10”，玩家正常到这里等级应该在 20 左右，用自动战斗也能轻松胜利，获得奖品“人鱼类の鱗”。

完成以上两个主级任务后，前往宇宙
：完成以下3个副任务并完成后，可自动推进
：前往宇宙：前往宇宙：前往宇宙
台小姐对话

前往第十四地区。与拉面店右边的アル对话后其加入队伍。之后与第十四地区

主线任务“それが、仲間だから”



领取任务后前往世界树，沿着橙色指向标的指示一直向树顶攀登。中途发生剧情学会エンカウンター，该功能可以控制是否遇敌，按下 START 键后选择存档左边的交叉剑刃，将其设置为 OFF，则在探索迷宫的中途不会遭遇任何杂兵。

到树顶遇到特异型寄生树，弱点为雷属性。

主线任务“それが、仲間だから”



の若枝の「
の若枝の「
の若枝の「
の若枝の「

发生 BOSS 战，尽管它是雷属性，但雷属性依然能对其造成可观的伤害，并且在造成一定伤害后能令其短路。胜利后获得“G：大注の服衣”。

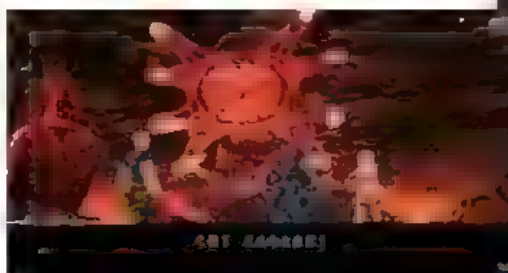
进入关押リアリ、父女的房间，触发剧情。之后前往モダンコロシウム，触发替エルル剪头发的剧情后出门。エルル换完衣服后打开菜单选择“マイページ”，“プレゼント受け取り”，获得 Gene “N：サロメ”。

宇宙港领取任务“エルルの試験”，在此之前可去シエラ島の左上方调查闪光的黄花植物获得“BG：すずらん”。

主线任务“それが、仲間だから”

发生飞空艇坠毁剧情后来到了熔岩地形，三人公失去神智后无法关闭遇敌。该迷宫的杂兵非常强，而且战斗时每回合我方会受地形影响损失 10% 的 HP，建议一路逃跑。

到达 4 层后中途遇到熔岩沙虫（マグマワーム），由于地形关系必须速战速决，玩家在进入 4 层前要让队员装备的 Gene 至少有两个会冰魔法，这样能在 2 ~ 3 回合内获胜，胜利后获得“G：スターダイヤモンド”。



第二章

剧情地区シエラ島

从家里出来后向上走，遇到エルル触发剧情。隔天出门往下走，看到庭院里的猪崽吃饭剧情。前往ニミューバレオ。

ユウポート

剧情后与家里的三位女性对话，出门时リアリ、和エルル加入队伍，注意后者不参加战斗。

前往モダンコロシウム，剧情后返回自宅，触发替エルル剪头发的剧情后出门。エルル换完衣服后打开菜单选择“マイページ”，“プレゼント受け取り”，获得 Gene “N：サロメ”。

宇宙港领取任务“エルルの試験”，在此之前可去シエラ島の左上方调查闪光的黄花植物获得“BG：すずらん”。



主线任务“エルルの試験”

完成以上3个主线任务后，玩家可以自由选择是否继续推进主线任务。如果玩家选择继续推进，那么玩家将进入新的挑战。如果玩家选择暂停，那么玩家将进入休息界面。

主线任务“エルルの試験”

先在モダンコロシアム交任务，之后前往がいすけの家。上2F与がいすけの母亲对话。

到宇宙港领取S-A的主线任务，如果没有的话依旧选择クエストシャッフル直到洗出来为止。



主线任务“エルルのお部屋探し”

完成以上3个主线任务后，玩家可以自由选择是否继续推进主线任务。如果玩家选择继续推进，那么玩家将进入新的挑战。如果玩家选择暂停，那么玩家将进入休息界面。

主线任务“エルルのお部屋探し”

前往世界树，向树顶攀登，中途会遇到白髭，需要帮它救出女儿。继续前进到世界树上层会遇到三只棕色怪物，它们都是火属性，这一战还是比较难打的，需要事先装备上高等级的Gene，不要在战斗中切换Gene，一旦被对方打出先手，劣势会滚雪球式地越来越大。

主线任务“アキナスの手稿”

完成以上3个主线任务后，玩家可以自由选择是否继续推进主线任务。如果玩家选择继续推进，那么玩家将进入新的挑战。如果玩家选择暂停，那么玩家将进入休息界面。

主线任务“アキナスの手稿”

做完以上3个主线任务后再随便做一个自由任务，会解禁新的S级主线任务和新迷宫，迷宫等级31~40开放。

前往迷宫“スイーツラビリンズ”，先往迷宫的中央走触发剧情，之后向右手的路口走进下一个场景。这里有两处需要记忆的机关，根据演示时曲奇地板的凹陷来判断正确路线，详细走法如图所示。如果不小心走错了格子，可以从头再来。



靠近深处可见的怪物后准备BOSS战。如果玩家之前一直开的不遇敌，到这里等级可能会不够，可以开启遇敌来练一下级。特别是如果换了新Gene导致角色的能力加成偏低，可以在BOSS战前换上之前练到满级的Gene，当BOSS濒死时再换回新Gene吃经验。

BOSS战后返回出口，前进与キャシー

第二战



モダンコロシム、グレイが对话结束后上二楼与リリアン进行对话。二楼战斗开始前对话开始。对方是雷属性的クラウドと和冰属性的プリカ。注意プリカ会使用ホラー反射魔法。战斗胜利后与グレイ、リリアン对话获得「BG セレネのウミ」后走出竞技场离开。吃饭剧情后再次返回竞技场。

第三战

先操作リリアン与モダンコロシム交战。只要使用リリアン的一技能就能轻松取胜。

敌人会进行魔封（封印）会比较难打。她的攻击力非常高。队长使用黑魔法。如果我方有リリアン的话会轻松许多。中途她有可能切换为冰属性。事先准备一些有雷属性的Gems会比较好用。我方全体需要保持较高血量。所以专注回复也不为过。

战斗胜利后返回竞技场触发剧情。然后リリアン、クラウド、リリアン对话两次。然后回到竞技场和格雷、普利卡进行最后一战。

第四战

先操作クラウド。前期需要不断使用「BG」以便攻击他人回合后就会变成属性



性的战斗力秒杀。剧情必败的一战。

剧情后体现者出现。リリアン暂时离队。

S168 メインケ-ブル

剧情后向前走。消灭几波杂兵后发生与BOSS アクション的三连战。

第一战

BOSS 使用冰属性的中阶魔法。冰系魔法对雷属性的莉莉娅能有效削减其HP。如果1回合内能将其消灭可获得道具「雷属性变化之书（黄）」和18000ML。超过回合数则战斗自行结束。

第二战

开始进入剧情开始第二战。BOSS 的攻击方式与第一战一样。不同的是这次只有在第四回合内击败才能获得「雷属性变化之书（黄2）」第四回合时战斗自行结束。

第三战

战斗开始进入剧情。同时剧情画面。我方HP 自动回满后开始。这时我方数量只有他一人就可消灭BOSS。其他两人只要负责回血。BOSS 战结束后剧情继续观看原初之地的剧情动画。

二コロシム

前往モダンコロシム。在出口与グラツチエ、プリカ、ドロシー对话，然后向柜台小姐领取大赛奖励。奖励包括100万ML（在口袋里还没捂热就会被パティ全部没收），剧情道具プロビデンスの瞳，此外还可从下列道具中任选两种。

类型	名称
剑	G. 新造のモルトレント（ソード）
防具	G. 黄金の腕輪（少女装备）
饰品	G. スターサファイア（アクセサリ）
战斗道具	BG スクーリキュール（バトルアイテム）
技能	G. ラ・ヒーリング（スキル）

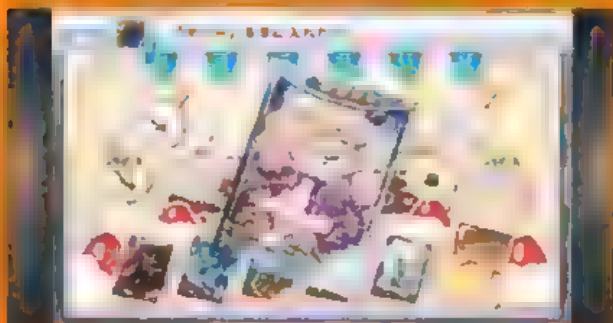
任务准备 “おかえり、だいすけ”

アル加入队伍，打开菜单选择“マイベ
ン”→“151. ライセンスカード”。

领取主线任务后前往宇宙港，与トーマス队长对话，之后从迷

宫 BOSS 战。エル和リアリー被 BOSS 吞掉暂时离队，战斗胜利后主人公、エル和リアリー再次加入队伍，其中リアリー暂时不受玩家控制，建议用炎属性魔法攻击。

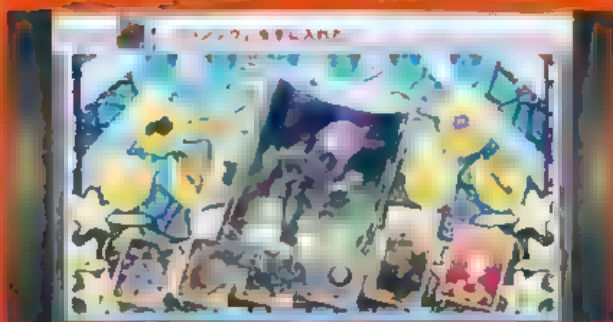
会再生。



战斗胜利后だいすけ加入队伍，道具获得「フタバク」钥匙，与フタバク队长对话，可从以下道具中选择一种作为奖励。

レッドバタフライ、攻击+20、素早さ 30
ピンクバナナの叶、防御+20、素早さ 30
トリアン、对一个敌人造成伤害多种异常状态

拿完道具后任务完成，第二章续。



第三章

吃饭剧情后前往スカイフロント，在广场中央靠近透明立方体的位置发生剧情。完成后去宇宙港刷一些副任务，直到新的主线任务出现为止，迷宫 LV51 - 60 开放。

主线任务 “闘天”



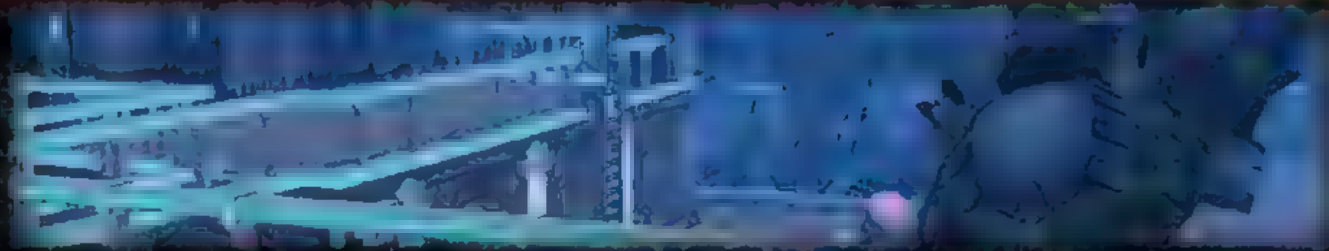
前往クリスマス・タウン，进入风雪区域，发现遭难的三名探索者的其中一人变成怪物，与トーマス发生 BOSS 战。玩家的 Gene 维持在 40 级以上会比较安全，多段光属性魔法能尽快地解决掉它。

该迷宫可获得的道具有ショコラ、ふわふわ氷、旧式キャクタス、旧式トラファルガー、ラベンダー、オニオン Sprey。返回宇宙港后获得ライセンスカード【Ⅲ】，迷宫 LV61 - 70 开放，如果没有获得的话就刷几个副任务，自动触发ドロシー的对话剧情即可。

主线任务 “父の足跡”

前往「楽園の海月堂」，完成一段剧情后剧情，可使用デテクター，对场景上的会发光使用デテクター，会出現利用炸彈引爆的机关，开启机关后从右侧楼梯上到二楼，从宝箱里发现「レオンの手紙①」。

回到「楽園の海月堂」，完成一段剧情后，使用デテクター，对场景上的会发光使用デテクター，会出現利用炸彈引爆的机关，开启机关后从右侧楼梯上到二楼，从宝箱里发现「レオンの手紙②」。



绝海の暴走体隔離施設

ボス戦は、この施設で、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、



ボス戦は、この施設で、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、

暴走体の暴走を止めるために、暴走体の暴走を止めるために、



絶海の暴走体隔離施設

前往“绝海の暴走体隔離施設”，初期不会遇敌，击破剧情战的暴走体后迷宫中会出现杂兵。

按照橙色指向标的指示走到设施深处，调查两个终端后返回，在第一个分支路口出现新的道路，沿着该道路到达另一个终端室。调查这里的3处终端，继续往新开的道路走。

过桥时遭遇BOSS オーキッド，无属性，击破后获得“G: 绝望のトリスタン”并自动触发医疗室的剧情。等土人公恢复以后继续过桥，在研究区调查所有指示物，进入下一个房间。



触发与ドライ6的BOSS战，本战アル固定上场，其他两名队员可任意挑选。由于也是剧情上胜不了的战斗，只要撑住血线即可，将其HP削减到一半以下后自动结束战斗。

该区域获得的宝物有シヨコラ、秘密のメモリ、セル【炎】、不思議な錠剤、黒い虫、守りの欲求Ⅲ、前時代の土星儀、ダステイミラー



无人岛

第一天

在无人岛地图「シエラ島」上，调查「シエラ島の洞窟」，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，然后返回海湾选择休息。

第二天

在地图上找到「シエラ島の洞窟」，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵。



第三天

在地图上找到「シエラ島の洞窟」，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵。

第四天

在地图上找到「シエラ島の洞窟」，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵，调查后获得「シエラ島の洞窟」の鍵。

主线任务「暗黒の洞窟」

沿着指示方向走，先击破铁巨人，然后在中庭调查指示物触发与“玉钢の狮子像”的BOSS战。BOSS为土属性，战胜后获得“银の玉钢”，为アル装上新的假肢。

主线任务“マグマオ・シャン”



在地图上找到「マグマオ・シャン」，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵。

在地图上找到「マグマオ・シャン」，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵。

需要收集四种ギフト，名称和位置分别如下。

需要收集四种ギフト，名称和位置分别如下。

世界树の花冠	世界树頂上の闪光位置（需要金钥匙打开的宝箱的地方）
すずらん	放牧地区シエラ島の左手道路尽头，调查发光的草
スノートロゲン	进入クリスマス・タウン后往下走，在镇子里的所标房子间发光的草
火吹き草	上一个任务刚获得

主线任务“ひと咲きの花”

前往マグマオ・シャン，在地图上找到「マグマオ・シャン」，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵，调查后获得「マグマオ・シャン」の鍵。

主线任务“愛してるよ、母さん”

前往クリスマス・タウン，在“地图から忘れられた村”的后面洞窟里触发BOSS战，该BOSS的弱点是光，击破后收集到合成マザー所需要的最后一个ギフト“ブリーディングハート”。

剧情后春子获救，获得强化过的40级Geneマザー，然后记得去跟マリアイブ对话提升队伍等级。

マリアイブの庭園

完成宇宙港領取并完成任务奖励任务

与マリアイブ对话

主线任务 下代の継承者

前往“彷徨える播种宇宙船【アルカ】”，沿着海岸线进入设施内部，触发一场剧情战，对方是3个ヴォルヘルム兵。该迷宫开始的杂兵和BOSS强度又上了一个新台阶，建议玩家多合几个SR等级的Gene再来。

乘坐右侧的机械鸟进入终端室，调查资料。返回中央场地并走下楼梯，遇到オズ触发剧情，进行ヴォルヘルム兵的二连战。



胜利后继续前进，这里的机械鸟暂时无法骑乘，需要先往右手边

走。调查终端室的所有橙色指向标，然后骑乘机械鸟到达内部深处，剧情后与ガイザ-触发BOSS战。

它的属性为土，有一定几率令我方魔法无效。注意它的必杀技“凶时雨”有500左右的攻击力，需要将血线维持在600以上。マザー-的全体中回复基本可以确保安全。

打完之后立即面对オズ。这是必败的一场剧情战，战斗结束后有大段剧情，获得“世界树の多肉果”、“G: 谋略のケイ”。

主线任务“手をとりあって”



【暗】、古びたエンジンコート、シエヘラザード（金钥匙）、Aウ

该迷宫中有一些地图上可见的杂兵，在其视野里则会触发战斗。遇到一人带两只的组合时建议先打中间的人，避免被

第一处BOSS是和精英兵战斗，半空中MK-III无属性。这一战我方要具备一定的物理输出，否则被范围ミサイル封印住技能后相当被动。此外注意它有时会使用一回合

伤害，注意提前防御。战斗胜利后获得“G: 太陽のガウエイン”。



BOSS战后需要往返战船内部的多个区域，【暗】、ロンスデーライト、古びたエンジンコート、シエヘラザード（金钥匙）、Aウ

【暗】、ロンスデーライト、古びたエンジンコート、シエヘラザード（金钥匙）、Aウ
石の欠片、キャクタス

混沌之域



第一战

敌人是「暴走体」和「暴走体」，难度是第一战，但难度是四战中最高。优先击破「暴走体」，这样可无视他的挑衅技能。一定回合后主人公暴走，各项能力数值下降，且有一段时间不听从玩家的指示行动，尽量保他不死即可。注意「暴走体」的必杀技“融合爆发”有500左右伤害，维持血线。

第二战

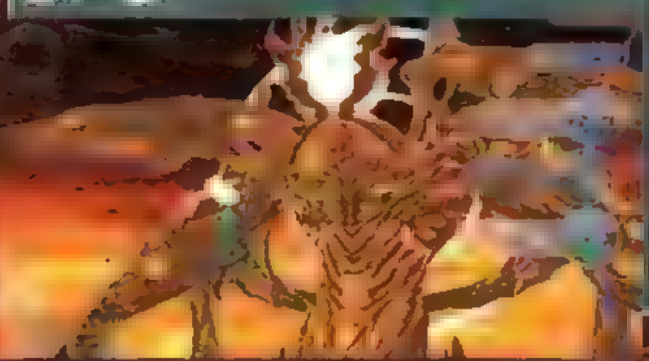
敌人是「暴走体」和「暴走体」，难度是第二战，但难度是四战中最高。优先击破「暴走体」，这样可无视他的挑衅技能。一定回合后主人公暴走，各项能力数值下降，且有一段时间不听从玩家的指示行动，尽量保他不死即可。注意「暴走体」的必杀技“融合爆发”有500左右伤害，维持血线。

第三战

敌人是「暴走体」和「暴走体」，难度是第三战，但难度是四战中最高。优先击破「暴走体」，这样可无视他的挑衅技能。一定回合后主人公暴走，各项能力数值下降，且有一段时间不听从玩家的指示行动，尽量保他不死即可。注意「暴走体」的必杀技“融合爆发”有500左右伤害，维持血线。

第四战

敌人是「暴走体」和「暴走体」，难度是第四战，但难度是四战中最高。优先击破「暴走体」，这样可无视他的挑衅技能。一定回合后主人公暴走，各项能力数值下降，且有一段时间不听从玩家的指示行动，尽量保他不死即可。注意「暴走体」的必杀技“融合爆发”有500左右伤害，维持血线。



第四章

第二章 迷宫

前往宇宙港刷取副任务，直到主线任务出现为止，迷宫LV91 - 100解禁。

主线任务“その顔はまだ見えない”



前往クリスマス・タウン，用100MLの女孩处买到“玉の粉の幻雪花”，与「暴走体」战斗，胜利后获得「玉の粉の幻雪花」。在「暴走体」的战斗中，使用「玉の粉の幻雪花」可以造成大量伤害。在「暴走体」的战斗中，使用「玉の粉の幻雪花」可以造成大量伤害。在「暴走体」的战斗中，使用「玉の粉の幻雪花」可以造成大量伤害。

主线任务“同う者 应える者”

前往“绝海の暴走体隔离施設”，在桥上击破エアリーズ试作三号机，同样剧情安排让エルル打出最后一击，习得CA“ラスト・プラネティア”。该BOSS的HP较多，队伍里最好有两个以上的ラ・マナ。

主线任务“私の心 あなたの心”

前往“绝海の暴走体隔离施設”，在桥上击破エアリーズ试作三号机，同样剧情安排让エルル打出最后一击，习得CA“ラスト・プラネティア”。该BOSS的HP较多，队伍里最好有两个以上的ラ・マナ。

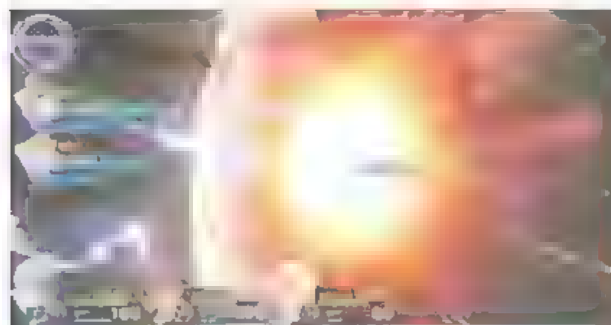
第19话 要塞战舰ジャターユ

【1】强制上场并给予最后一击

トル・マーメイド

主线任务“拳と拳”

前往“要塞战舰ジャターユ”。这里的路略微有点绕，按照橙色指向标指示来到有需要金钥匙打开的宝箱处，在下一个区域即可遇到ブリカ，与她的机械鸟发生BOSS战。胜利后再与グラッチェ和ブリカ交战，だいすけ强制上场，需要让他完成最后一击。这一战由于有两名敌人，需要将其中一个打到1HP，然后再让だいすけ消灭另一个才能获胜，切记不要无脑盯着一个人输出，这样是永远打不死的。获胜后だいすけ习得CA“星碎き”。

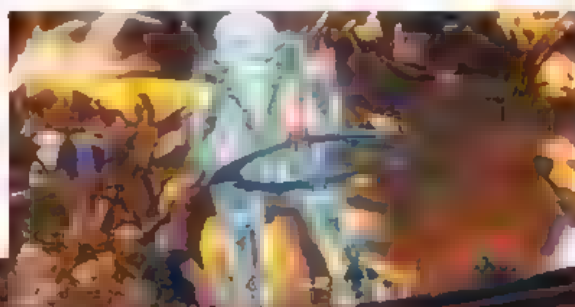


主线任务“パティの誕生日”

前往“クリスマス・タウン”的风车丘

主线任务“フタバクと怪物”

前往“スイーツラビリンス”。从左手方向来到最深处，与エイリーク交战。他的HP并不多，不难打，但需要注意将其HP削减到一半以下时会触发剧情，出现“5ターン”的提示，要求玩家在接下来的5回合内将其打败，否则会被他的必杀技强制一击全灭。由主人公完成最后一击后战斗结束，习得CA“ロード・オブ・スター・マイン”。



议事堂

【1】所有CA与技能习得完毕 完成条件

【2】前往モダンコロシウム，与柜台小姐对话后

任务完成后前往宇宙港获得“ライセンス”

【3】LV100 迷宫LV101 110 开放

主线任务“最初の地”

该迷宫的道路很单一，注意有些场景中 对岸的宝箱需要用デテクター来铺路。中途出现中BOSS“体现者【动物】”，击破后获得“G：星屑のシエダル”。



走到最深处时出现“不
稳な気配を感じる”提
示，下一个场景即为

BOSS ニュー
リノ。该BOSS
为炎属性，它的
“暴食”会对
单体造成极大
伤害附加中毒
效果，大约削减
1000左右HP。

击破BOSS
后继续前进一段
距离，穿过有很多
梯子的场景后触发
剧情，任务完成。
收集全该迷宫的
全道具贴纸可获
得无法直接使用
ギフト合成的SR
级Gene。



ニューハレオ

与グラツチエ和ブリカ対面。触发剧情

前往宇宙港。迷宫等级 LV111。120 开放

接任务

前往“星の最果て”，剧情动画后开始行动，进入下一个地图触发剧情，リアリー、だいすけ、アル暂时离队。

挡住道路的水晶可以用炸弹破坏掉，继续往前后触发剧情，ヨハネ加入队伍。在终点与シヴア发生 BOSS 战，属性为暗。胜利后返回原来的道路，走之前无法通行的岔路口，待出现“この先不穏な感じがする”后继续往前触发下一场 BOSS 战。BOSS 会交替使用雷属性和土属性的魔法，看准其属性对 Gene 熟练应对。ヨハネ的战斗能力非常高，为其附加攻击力 BUFF，再使用“阿修罗散华”能顺利击破。

战斗胜利后ヨハネ离队，リアリー、だいすけ、アル回归队伍。

主要任务“完全なる果園”

前往“命が生まれ还る場所”，沿着螺旋阶梯到达终点触发剧情。与ヨハネ发生 BOSS 战。ヨハネ非常难对付，必杀技为デルスソ。建议使用阿修罗散华，在血量不剩的时候使用会全灭他。如果血量特别低，使用エジペラ・モノト全状态提升的情况下使用，即便满血也可能被同归于尽。建议这时让一名队员去支援ヨハネ的过去。触发吃饭剧情。接下来要顺着光的方向寻找人们的记忆。

场景转向マハラデキス。先跟キヤシ

对话



对话后，剧情动画后与ヨハネ发生 BOSS 战。ヨハネ非常难对付，必杀技为デルスソ。建议使用阿修罗散华，在血量不剩的时候使用会全灭他。如果血量特别低，使用エジペラ・モノト全状态提升的情况下使用，即便满血也可能被同归于尽。建议这时让一名队员去支援ヨハネ的过去。触发吃饭剧情。接下来要顺着光的方向寻找人们的记忆。

剧情后与マールブル

对话。剧情后与マールブル

战斗自行结束

前往マハラデキス中庭部。操作ヨハネ战斗，注意是：利用电梯往下，进入中央的门后触发剧情，与マリアイブの体现者发生 BOSS 战。建议玩家使用の界の伤害大约 1200。伤害及时回复。由于没有道具补给，而阿修罗散华消耗 MP 过多，建议使用エジペラ・モノト提升状态后再以普通攻击作战。

胜利后触发剧情，再与チヤイルド发生

战斗。剧情后与チヤイルド发生战斗。

建议 0 也不会死。不要回避，专注进攻即可。

一定回合后战斗自行结束。

前往マハラデキス。先跟キヤシ

对话。与グラツチエ カスタム ヨハネイ対面

触发剧情

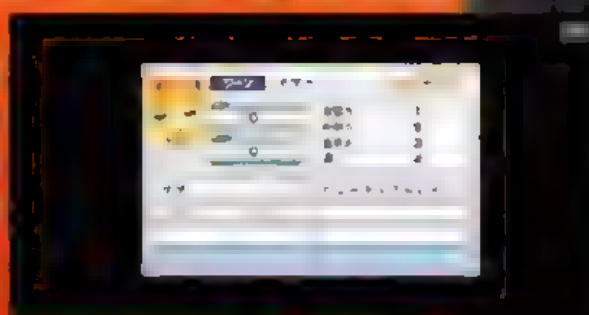
然后依次前

往だいすけ

の家→本会

设场。吃饭

剧情。



主要任务“やまない雨、そして”

前往“命が生まれ还る場所”，沿着螺旋阶梯往下，剧情后与ドライ6发生 BOSS 战。アル强制参加，其必杀技“冰の炎”对全员造成大伤害，其 HP 降到一定程度以下会连放必杀技。建议在对方 HP 较低时为全员附加攻击力，一举最大输出结束战斗。另外本战是玩家的实力衡量点，如果感觉这一战打得很吃力，后面基本寸步难行，要加紧给 SR 的 Gene 练级。

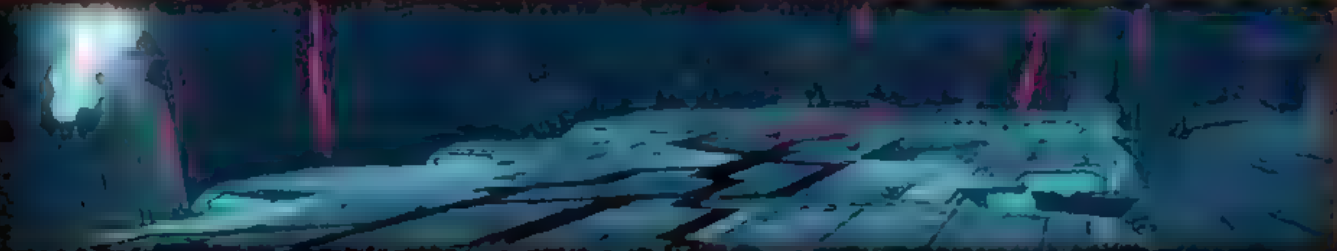
主要任务“境界を越えし憎悪”

前往マグラオ。シヤシ。剧情后与

战斗。剧情后与シヤシ发生战斗。

战斗前尽量多去 S 商店用硬币购买强力装备。

战斗后触发剧情动画。



前往“マリアイヴの庭園”。与オズ发生 BOSS 战。每回合进行多次攻击，必杀技“エンドレス・フレア”对全体造成大伤害，除必杀技以外的攻击也经常是全体目标，队伍里需要专门有一名角色用回复魔法保证队伍的存活。

战斗后触发剧情，迷宫等级 LV121 - 130 开放，同时可以领取最后一个主线任务。

本誌に於て“その物語の名は希望”



在圆形区域中央要坐卧并躺卧下，

仍然继续搭乘圆形区域的电梯往下。走到圆形区域一个圆形玻璃窗边，里面站着两个BOSS，属性为土，将回合行动两次。

【到达中核部后】近マリアイブ发生剧情

回复量的魔法或回复道具。技能最好有“阿修”

第一齒牙牙牙牙

王力军认为，一旦国家出现重大突发事件，必须及时、迅速、直接吸收我方一线干部，需要及时处理，处理不当者很容易造成高伤亡，可以借此故因出来见。法制和网络等这一类新闻，具体做法是提升我方攻击力的同时，加大防守，再针对对方需要攻击点予以打击，使对方无法攻击，二、网络建设，三、网络攻击。

第ニ戦 エンティティ

劇情上必定失敗的一戰。

第三战

这一过程密切关注双方的财务状况，以确保在双方优势状态时 Game 的技能三条道路都能得到发展。通常，使用 6 次回合的结束，一名玩家在 BOSS 的回合时，必须使用 4 次回合的回合 BOSS 使用一些方案来，已准备好，能回击 50000% 的攻击，无论使用 2 次回合的回合，还是优势状态，例如，可以用所积累的攻击力来攻击回来，此外 BOSS 的回合时，也可以直接攻击，直接吸收到 1 个回合的回合，这是要记住的。

POS5 标准实施以来,设备可以联网,网络
设备不再昂贵,原来需 150 元的设备,现
只需 30 元,成本降低,并提升设备的一个档次,使




 有人会说，实体店就是开家小店，租个门面，雇几个伙计，买点货，等着顾客上门就行了。其实不然，实体店的经营是一门大学问。首先，选址至关重要。好的地段能带来稳定的客流量，而差的选址则可能导致门可罗雀。其次，商品的选择和陈列也大有讲究。要根据目标顾客的需求来选品，并通过合理的陈列来吸引他们的目光。最后，优质的服务和良好的口碑才是实体店长久经营的关键。在竞争激烈的市场中，只有不断提升服务质量，赢得顾客的信任和好评，才能让实体店在电商的冲击下屹立不倒。

フェアリー
Fairune

Guide

攻略透解

Through

3DS

Fairune

フェアリー

English Words 日版 2014年10月2日

从PC转战手游平台的《Fairune》，于国庆后降临3DS平台。游戏除了根据3DS上下屏的特点做出了界面改良之外，还加入了部分新的内容。游戏的中文版据说迟些会在港版放出，不过游戏本身侧重解谜，并没有太多许多需要应用日文的地方。对其点阵风格感兴趣的玩家可以安心购买日版。

系统

道具使用

游戏中按A键可以打开道具菜单，之后选择道具并再次按下A键便可以使用或查看说明。作为一款以解谜为核心的游戏，这也是游戏中最重要的操作。还有一点要留意，道具使用时分为对“面前的物体进行处理”和“将道具放在脚下”两种，主人公的站位会有所区别。如果根据后文攻略却无法顺利完成操作，请换个位置重新尝试。

战斗

本作的战斗十分简单，不需要进行任何按键操作，只要主人公碰上怪物便能将其消灭并获得经验值。根据怪物的等级，主人公的战斗会有以下4种结果：

等级比主人公低的怪物：被主人公消灭，主人公不会受伤也没有经验值。

等级与主人公持平的怪物：被主人公消灭，

主人公扣减1点HP且获得1点经验值。如果玩家获得了隐藏道具シールドアップ可免除伤害，获得了隐藏道具EXPアップ则能获得2点经验值。查看道具はじまりのしよ，会显示与主人公等级持平的怪物的名称和样子。

等级比主人公高出1级的怪物：被主人公消灭，主人公扣减2点HP且获得2点经验值。如果玩家获得了隐藏道具シールドアップ则伤害变为1点，获得了隐藏道具EXPアップ则能额外增加1点经验值。

等级比主人公高出2级或以上的怪物：不会被主人公消灭，主人公被弹开并扣减大量HP。如果有几只这样的怪物围着主人公，主人公会在这些怪物间弹来弹去然后挂掉……

顺带一提，主人公挂掉之后固定会在地上世界的B4（关于位置请参考后附图）复活，而且挂掉的时候会自动存档。不过在主人公变成墓碑的瞬间按HOME键退出游戏的话，可以避免自动存档。想要完成不死通关成就的玩家，最好养成常按START键存档的好习惯，并掌握这个小技巧。

稀有怪物

游戏中存在着 5 只稀有怪物。它们只会在固定地点随机出现，玩家需要多切换场景才能看到其身影，算是游戏的隐藏要素。入手隐藏道具レアもののアップ会提高稀有怪物的出现几率。消灭稀有怪物会获得大量经验值，而且还能完成怪物图鉴，同时还关系到 2 个成就的完成。

出没位置：岩浆地带 C3



出没位置：地上世界 B3



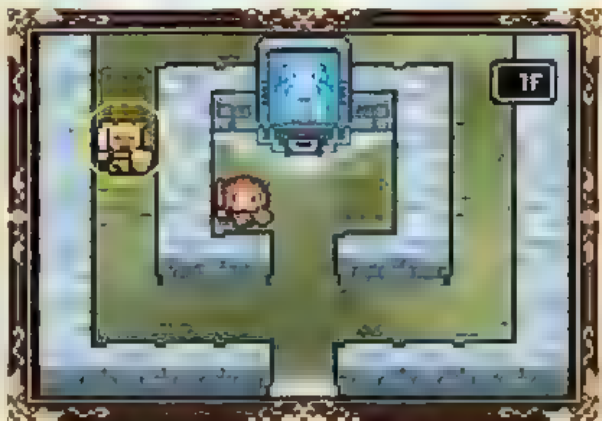
出没位置：地下世界 A1



出没位置：地上世界 E2

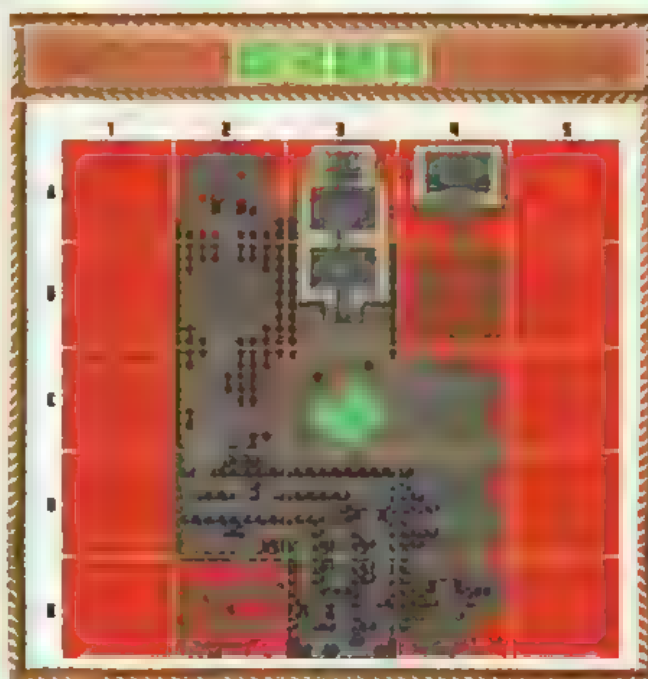


出没位置：塔第 1 层



地图

为方便后文表述，下面附上游戏中所有区域的地图。地面世界的地图边缘和另一侧相通，即 A3 往北走可以到达 E3，C1 往西走可以到达 C5。塔由于可以直接指明层数，故此略过。





成就

在游戏主菜单下选择“Achievement”可以查看游戏成就。虽说解开成就本身并没有奖励，不过玩家可以藉此反复体验游戏的魅力。

成就

说明：游戏通关。

成就

说明：集齐除隐藏道具外的所有道具。在正常通关过程中就可以完成。

成就

说明：集齐隐藏道具。隐藏道具的位置请参考后文攻略。

成就

说明：击败除稀有怪物外的所有怪物。在正常通关过程中就可以完成。

成就

说明：击败所有稀有怪物。稀有怪物的位置请参考前文。

成就

说明：主人公一次都没有被干掉的情况下通关。只要谨慎行事并奉行“S&L大法”就不难达成。

成就

说明：游戏通关两次。

成就

说明：在2小时内通关游戏。可以在完成下一个成就时顺便达成。

成就

说明：在1小时内通关游戏。需要集齐隐藏道具加快升级进度，同时必须相当熟悉游戏流程，不浪费时间。

成就

说明：打倒1000只怪物。可以在完成下一个成就时顺便达成。

成就

说明：打倒5000只怪物。建议读取通关存档后去刷怪。

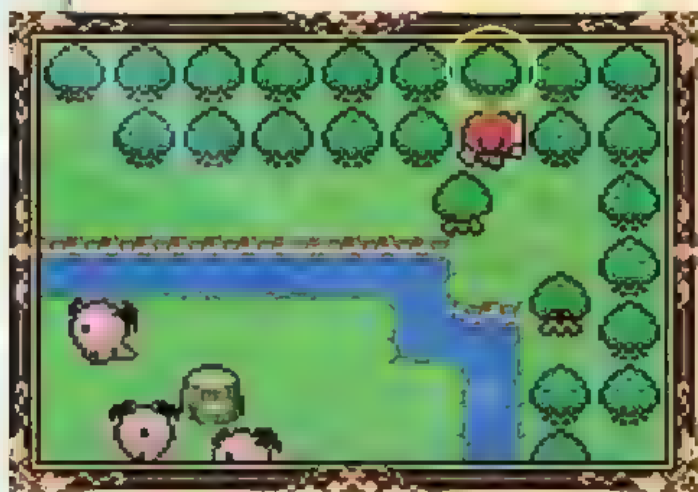
说明：打倒 100 只稀有怪物。建议刷“ゴールドナイト”以外的怪物，这样还可以顺便刷普通怪物。

流程攻略

火之精灵像

手无寸铁的主人公一开始反而处于无敌的状态，可以趁机开一下地图熟悉一下环境。在 A3 取得マナのかけら后，前往 B3 会出现教学，在不思议的草处使用マナのかけら就会出现回血点，以后见到这种草都可以用同样的方法将其变为据点。使用マナのかけらの同时 C2 处的障碍也会消失，前往此处将剑拔出来，主人公的旅程便宣告正式开始。

主人公的第一个目标是火之精灵像，为此需要集齐三颗红色魔石。从 C2 往南走，来到 D2 处就可以获得第一颗。继续往南，在 E4 处有一棵伪装的树可以穿过去（参见附图），之后走到 D3 踩下机关，就能让一旁碍事的石头消失。从新出现的道路一直往东走，就能够来到 E1，推开石头，便可以进入地下世界。在地下世界 D2 的西北角有一个隐藏出口，进入后可以拿到つるはし，注意不要漏掉。

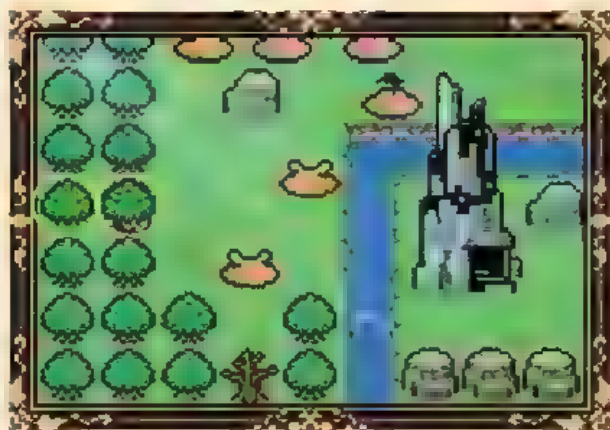


▲圆圈中的树是可以穿过去的。



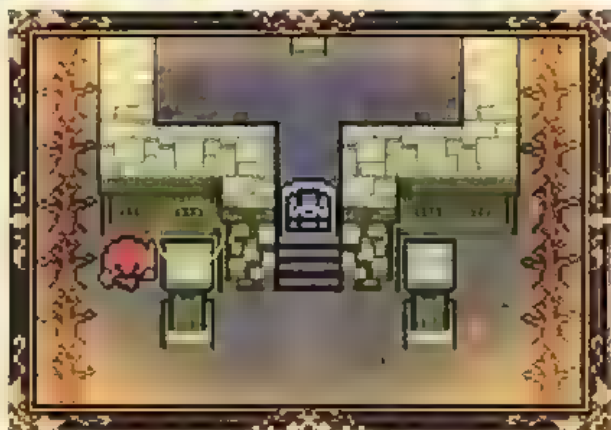
▲西北角有一个不太起眼的出口。

绕到地下世界 E1 回到地面，往东走绕一圈来到 A1。这里和 E4 一样，有一处伪装成树的地方可以穿过去（位置参考附图），然后就能拿到第二颗红色魔石。之后向东走来到 E4，把石头推下河做成桥梁，过河后往南走前往 B4。站在地面的裂痕处使用道具つるはし，便会喷出石油。拿到道具オイル后，把等级练到还差一些就能升到 Lv 7 的程度，就可以回到河对面走至 A4 进入地下世界。地下世界 A3 分布着大量的ウーズ，需将其全部消灭，才能拿到房间中的红色魔石。集齐 3 颗红色魔石后，来到地面世界 E2，将魔石分别放在鸟图腾的翅膀和尾巴处，就能开启通往熔岩地带的传送门。



▲此处的两棵树都是可以穿过去的。

来到熔岩地带后先前往 B2，在左边的柱子后方有一个隐藏入口，里面有一个标着 S 的隐藏道具シールドアップ，可以提高玩家的防御力，减少在打怪时受到的伤害。不过隐藏房间中的像素敌人很强大也无法被击败，玩家要注意回避。



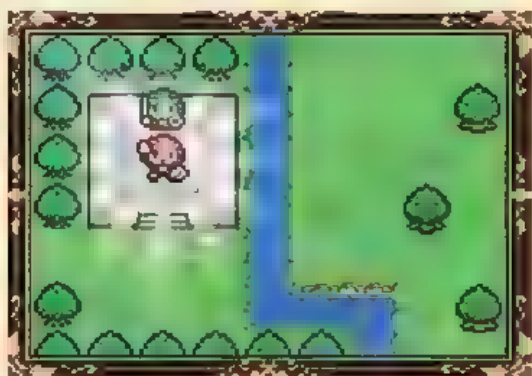
▲进入隐藏入口前最好 SAVE 一下。

在 B3 附近把等级提升到 9 之后，就可以往西南方向前进，在 E3 取得道具オノ，在 D2 取得绿色魔石。D2 南面有个布满熔岩的石头可以用つるはし敲碎，通过新出现的缺口到 E2 获得钥匙。回到 B2，对北面正中间的树使用オノ，可以打开新的缺口到 A2 获取绿色魔石，同时还能入手まるた。最后 1 个绿色魔石在 E4，经过 D4 时可顺路敲碎一旁布满熔岩的石头并踩下机关解除 C2 的路障。将 3 个绿色魔石，摆放在 C2 的鸟图腾的翅膀和尾巴处，便能开启回到地面世界的传送门。玩家需要先回一趟地面，到 D1 用オノ砍掉挡路的树（同时获得又一个まるた），然后到 D2 取得せんしのぞう，再回到熔岩地带。

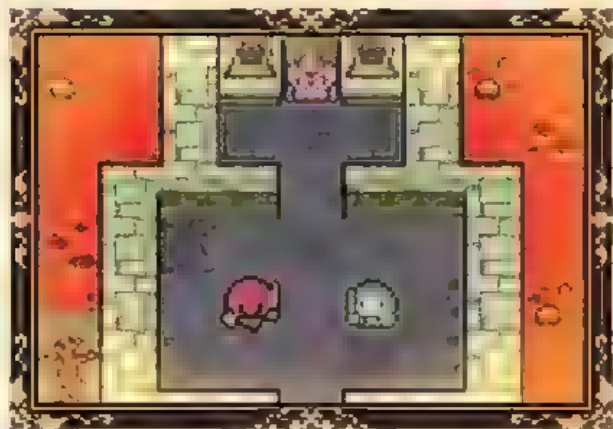


▲圆圈中这种带有熔岩的石头都是可以敲碎的。

▶在今后的冒险中相当重要的道具せんしのぞう。



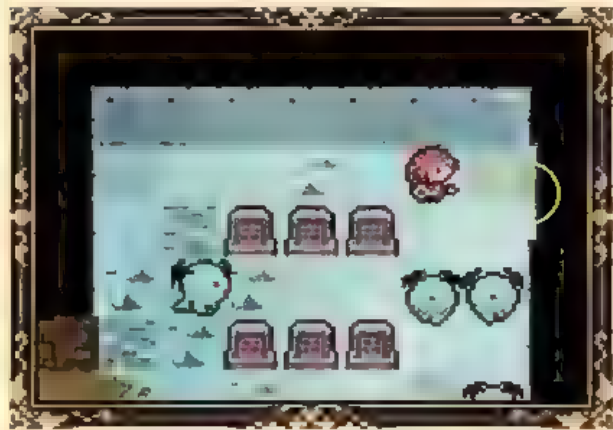
在熔岩地带的 B3 用钥匙打开紧锁的门，再踩下机关就能前往 A3 的房间。A3 需要同时踩下 2 个机关，这时就要用到刚刚入手的せんしのぞう，用它压住一边机关，再踩下另一边的机关，就能拿到门后的火之精灵像（ほのおのせいれいぞう）。



水之精灵像

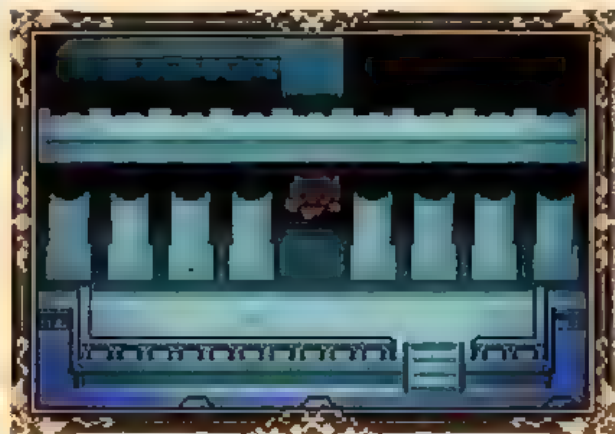
取得火之精灵像后，将せんしのぞう回收，然后前往 A4。这里有一盏提灯，对其先后使用オイル和ほのおのせいれいぞう，就能入手せいれいのランプ。

回到地面后向南走来到 A1，用オノ砍掉最南端的树，入手第三个まるた。继续往南走，到 C5 的水边入手なえ，再回到 B1 把河边的石头推下河，就能制造捷径回到游戏一开始的地方。把火之精灵像放到正中间，在 A5 会出现一个地穴，原路返回鸟图腾处再一直向东走，能比较快到达。地穴中可以取得けんじやのせきばん，A1 的东北角还有个出口，进入后能拿到 ID カード，之后返回地面，前往 C4。



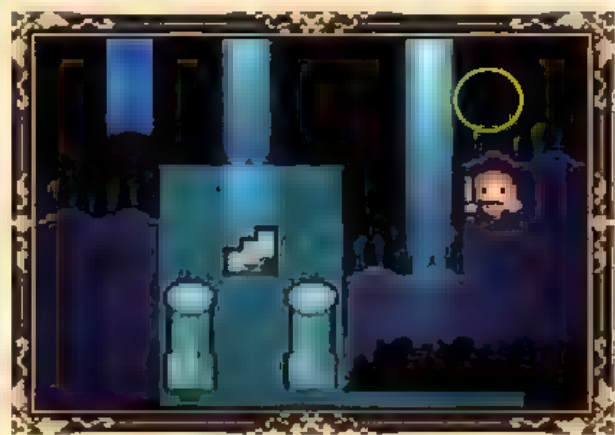
▲地下世界 A1 的东北角也有个不起眼的入口。

C4 有个地穴，进入前最好先确保等级已经提升到 12 级。进入后需要使用せいれのランプ才能继续前行。在地下世界 B4 有个地方要留意，从柱子的里侧往东走还有一个区域，里面的怪物要 13 级的主人公才能杀死，将怪物全灭方能获得房间里的钥匙。如果等级不够，可以考虑先到旁边的 B3 练练级。



▲从此处往东走，可以进入新的房间。

在 D3 要渡河需要玩家在河边使用 3 次まるた来组成木筏。E4 和 B4 一样，都是从柱子的里侧向东走才能继续前进。D5 有个简单的谜题，把两边的石头推上去，再把中间推到一边就能通过。在 C5 使用之前拿到的钥匙，就能从阶梯回到地面世界。不过先别着急上去，阶梯的东北侧有个隐藏入口（参见附图），在里面可以找到标着 E 的隐藏道具 EXP アップ，能够增加主人公获得的经验值，有助进一步提高练级效率。不过守护着道具的像素怪物能将主人公一击必杀，进入前最好先 SAVE。



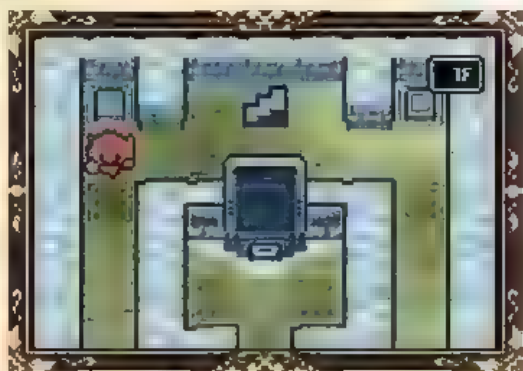
▲从楼梯的东北角往外走，主人公身后的便是隐藏入口。

将等级提升到 15 后前往地面，往北走绕一大圈来到 C4，就可以获得水之精灵像（みずのせいれいぞう）了。



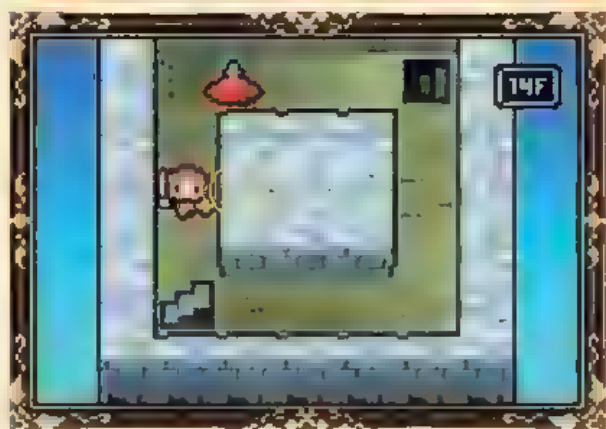
原路返回地穴出口处并向南走，一路走到 D1。对着地面的坑使用なえ再使用みずのせいれいぞう，就能种出藤蔓。爬上藤蔓，继续往北走到达 B2，将石头推进河里，便可以回到 C3 了。把水之精灵像放进右边的洞里，在 B2 就会出现一个地穴。

把等级练到 17 级再进入地穴，从地下世界 B2 走到 A2，然后用 ID カード打开这里的门，就能从一旁的阶梯回到地面（离开前务必把等级提升到 19）。继续往西走，就可以进入一个高耸入云的塔。塔的第 1 层可以升级主人公的武器，利用せんしのぞう来同时压住北面的两个机关（用完要记得回收せんしのぞう，以后还要用到），之后回到中间启动的屏幕前，使用きぼうのつるぎ，就可以完成升级。



升级武器后开始爬塔（爬塔爬塔爬塔蹦……后面读者就会知道这话什么意思）。第4层会有三个阶梯，先从东南角的阶梯上去踩下机关，再回到第4层登上东北角的阶梯，往西穿过墙壁继续攀登。第7层有一个けんじやのせきばん可以拿，但是这一层的地形和第6层是互相比照的，第6层是针刺机关的地方，第7层就是落穴，不可以踩上去，要小心绕过去才能拿到。第14层有一个隐藏入口，进入后可以获得标着B的隐藏道具ビットキラ，能赋予主人公击败像素怪物的能力，不过打倒它们是不会获得经验值的。之后一路向上，在20层使用IDカード打开大门，就会来到云上世界。

第6层的针刺分布图。



▲第14层的隐藏入口如图所示。

云上世界的云层中分布着窟窿，一旦踩上去就会直接掉回地面，所以要小心避开。一开始先来到D4，踩下机关，一旁的地砖会用红灯做出提示。踩上C3中的地砖，地砖的灯的数量就会产生变化，将其变成和D3同样的图案，就能开启一旁的门。进去获得けんじやのせきばん后再次踩下机关，这次轮到C3的地砖给出提示，回到D3把地砖变得和C3一样，就能开启南侧的门，前往E3获得けんじやのせきばん。



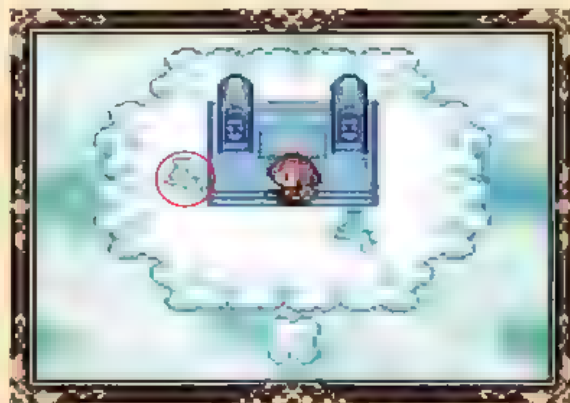
▲地上的灯每踩一次亮一颗。

C2分布着六根柱子，把北侧最中间那根往北面推，就可以从一旁的楼梯登到柱顶，往北走到A2拿到钥匙。之后一直往南走，在D2穿过墙壁拿到けんじやのせきばん。D3分布着6个雕像，并且旁边还有标记，提示玩家走到E3后应该如何移动：按照右、下、左、下、下、左的顺序，就能够到达E2。使用钥匙把门打开，风之精灵像（かぜのせいれいぞう）就近在眼前了。

▲石像加标记告知着正确的前进路线。

最终决战

拿到风之精灵像后前往B4，在这里使用かぜのせいれいぞう就会架设出一条云做的通道。A4不仅可以拿到けんじやのせきばん，从西侧的缺口跳下去，还可以进入隐藏房间，获得标着R的隐藏道具レアもののアップ，能够提升稀有怪物出现率。之后从任意一个缺口跳下，回到地面。



▲隐藏房间入口如图所示。

回到 C3，把风之精灵像也安放上去，在 C1 就会出现一个地穴，进入前请确保已升到 22 级。地下世界 C1 的东北角有一个出口，从那里可以前往 C2 获得最后一块けんじやのせきばん。用 ID カード 打开 C1 的门进入 B1，把 7 块けんじやのせきばん嵌进石碑里，并踩下出现的机关，就会出现道具りゅうのウロコ。带上りゅうのウロコ回到 C3，踩在图示位置，就会出现魔王的洞窟入口。

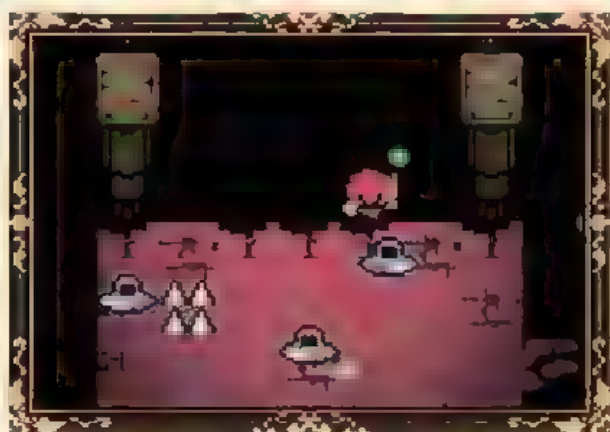


进入洞窟后，先前往 D5，这里虽然一片漆黑，不过隐藏着通往 D4 的入口。进入 D4 踩下机关，就能解除 C5 的路障。往北走来 A5，根据 B5 的提示，利用せんしのぞう，分别踩下东北角和西南角的机关，就可以开启一段通往 A3 的道路。离开时依然要记得回收せんしのぞう。



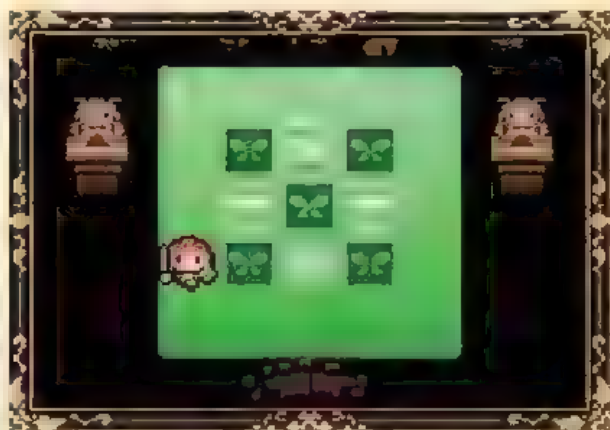
▲从这里可以进入 D4。

接下来前往 D1，这里有看不见的道路通往 C1。踩下 C1 的机关后，绕一圈从 C2 进入 C1，就可以前往 A1。这里同样是要根据 B1 的提示，把东西南北四个方向的机关踩下（可参考附图），便能开启另一段通往 A3 的道路。



▲此处有完全透明的道路可前往 C1。

前往 A3，把せんしのぞう放在正中间，然后切换场景再回去，就能成功启动机关，



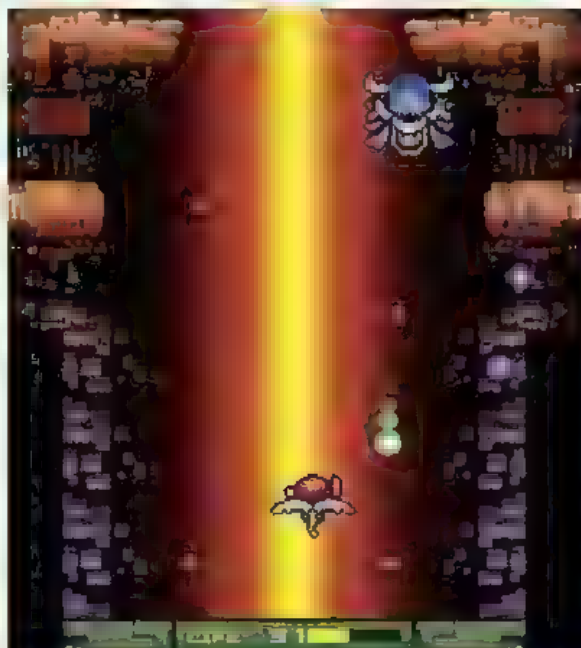
▲ A1 的机关解法如图所示。

可以从 C3 的阶梯前往下一层。下阶梯后往北走，站在地面的标记上先后使用りゅうのウロコ和まものスレイヤー，就能够和最终 BOSS 开战了！最终 BOSS 战会以射击游戏的形式展开，连按 A 键的话就能释放光波进行攻击。BOSS 总共有三个形态，而主人公中途是没有补充 HP 的机会的，也就是说必须一口气撑下去才能通关。



▲ A3 的机关解法如图所示。

BOSS 一开始只会放出绿色的光波，很好躲，对其造成一定量的伤害后，会追加紫色的连续光球，不过依然有着相当大的间隙。只要小心一点，无伤解决也不困难。



第三形态下 BOSS 存在三种攻击：当两侧带着壳的时候会用绿色光弹进行扫射，虽然伤害不是很高，但是连续中弹也会很痛；当壳合并在一起时会释放红色激光，这时只要不呆在 BOSS 正下方就不会中招；当壳完全消失时，则是陨石攻击，这招伤害十分高，一定要全力闪躲，不过此时 BOSS 也毫无防备，技术好的话可以趁此时输出。



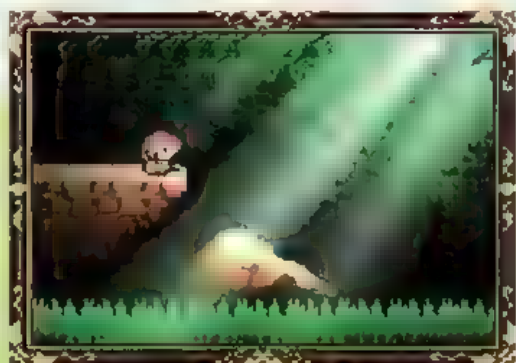
将 BOSS 击败后，会出现一个关机的按钮，此时需要用触控操作直接点击。最后会来到一个巨大的石碑前，往东走会发生对话，最后走到崖边使用はじまりのしよ。游戏正式通关。



BOSS 会一直放出小球进行攻击，同时还会释放激光。激光释放前会有先兆：两眼发光的话是正中央的激光，肩膀发光的话是两侧的激光。激光的伤害非常高，宁可硬接下 BOSS 的小球也不要被激光击中。



游戏的操作相当简单，很容易上手。提示给得比较少，很多线索需要玩家去仔细留意或者四处碰碰运气，第一次玩想必会耗去不少时间。战斗设定有点令人恼火，在没有拿到隐藏道具的情况下得花很多时间去练级。游戏的流程不算长，不过也对得起它的售价。





文 宇宙人

美编 Juxi



讨鬼传 极

PSP/PSV

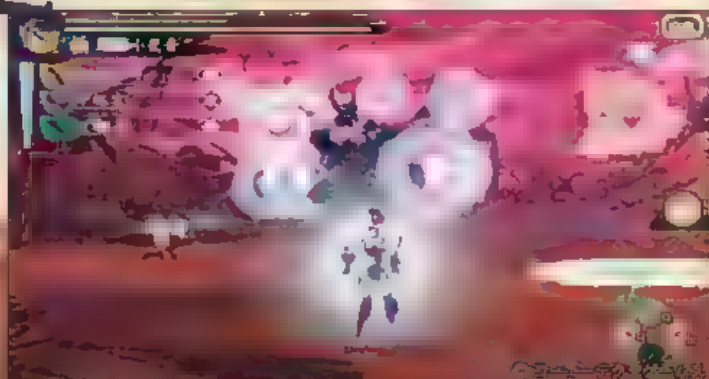
讨鬼传 极

电子杂志

《讨鬼传 极》发售至今有一段时间了，官方也公开了很多高难度的DLC。不知道有没有难到大家呢，这次为大家送上本作的一些研究，主要研究新增的大型鬼攻略以及一些御魂配搭方法，希望能帮助大家早日取得白金以及更轻松地挑战DLC。



1.03新增大型鬼 讨伐攻略



根

弱点属性

水>地>其他

朽

可破坏部位

触手×2、角、手×2、贝壳（非必须破坏）

女

噬魂状态修复部位

无



主要招式

滑行：BOSS最具威胁的招式，借助触手拉动身体滑行，虽然方式跟水蛇女一样但是滑动的轨迹是一个大半圆，而且全身都有攻击判定。不过一般都是伸出右触手，然后以顺时针大圆圈滑行，不会反过来，因此逃到她的右边（即正对她时往我们的左边跑）。不过因为发动速度太快了，很难躲开，只能注意平时的走位，尽量别呆在它左侧。

召唤落石：随机在某一个玩家头上落下石头，发动的时候两根触手会卷起来，同时，将要被攻击的玩家脚下会出现黑影，及时走开即可。

召唤石柱：与水蛇女相似的动作，出现位置跟身体很近，其中一根石柱就在胯下，稍微保持点距离即可。

石炮射击：动作跟水蛇女的水炮相同，向前伸手，之后散射出岩石，贴近距离或者别在前方几乎不用担心命中。

睡眠烟雾：水蛇系大型鬼共通动作，在身体周围

放出催眠烟雾，一般被催眠了没人救的话，挨一招滑行攻击在所难免。发动动作跟石柱相似，都是举起手，不过此时可以留意她身下，如果身体下方呈拱桥那样翘起来就代表会用这招，不能靠近。

护盾：两根触手缩到身后，然后在身体周围放出护盾，碰到护盾会遭到较高的伤害，不过护盾之间的空隙是没有攻击判定的，可以大胆走进去攻击它本体。

触手三连击：左右触手各攻击一下，然后再用胯下攻击一次，判定都在前方。两侧和背后都是安全地方。

贝壳核爆：同样是水蛇系大型鬼的共通动作，BOSS进入噬魂状态的时候会脱下尾部的贝壳（鬼千切打下来也行），如果不及时净化，噬魂状态结束时它会用这个贝壳发动核爆，伤害超高而且范围近乎全屏。

变身战车：把触手卷起来，蛇头卷到肩上，然后边射击边直线移动。因为移动速度不快而且是直线，射击方向也只有前面，别在其正前方即可，触手射出来的石块是三发散射，如果净化了部位之后会变成单发。

设置陷阱：在身前设置一个麻痹陷阱，然后往背后滑行一段距离。设置陷阱的时候陷阱不会马上出现，而是在地上留下一个光点，滑行之后才会变成陷阱。这招只要不在它正后方，并且别走近地上的光点就不会有事。

舞台步：噬魂状态独有的招式，发动之后她会用这两根触手当脚站起来走起舞台步（而且还有聚光灯），攻击威胁很小但是不容易进攻，还好这个状态不会维持很久。



讨伐要点

由于攻击套路是在水蛇女的基础上加强的，所以基本打发也差不多可以沿用下来。太刀、薙刀等武器依然是深入胯下的位置进攻，这样可以同时攻击到两根触手和双手，不过因为石柱召唤的位置就在胯下，所以看到她高举双手的时候，不用判断是什么招式，逃出来就对了。长枪和金碎棒建议在合适的距离下作战，在侧边作战的时候，留意它的视线，如果看着自己的侧边那要马

上躲开接下来的甩触手攻击。锁镰像往常那样飞就行了。远程尽量拉开距离并且别呆在地的左侧。BOSS的破坏任何一个部位都会脱下贝壳并进入噬魂状态，噬魂状态结束时没有把破坏的部位净化掉它就会瞬间回收，贝壳是无论如何都要净化的，这个工作交给NPC就行了；将命令设成“援”即可。贝壳在鬼眼状态下是看不到可破坏提示，但依然可以破坏，噬魂状态结束后会再生，不过拆不拆掉对全破坏判定没影响。



弱点属性

无



可破坏部位

角、手×4、脚×2

灵魂状态修复部位

无



主要招式

高跳遁地踩：跃到空中然后踩向地面，下半身会直接插到地里去，不过之后会爬出来。命中比较低，而且在近处的威胁很低。

百裂拳：原地蓄力，然后朝前方使出极速连环拳。只是看上去很厉害的招式，蓄力的时候别在它正面即可。

挥棒+龙卷风：用手上的棍棒攻击，有些动作会产生龙卷风效果，对中远距离的玩家有较大威胁，在脚下进攻的玩家相对比较安全，注意躲避龙卷风即可。

砸地冲击：用棍棒垂直插到地上，然后产生睡眠冲击波呈“米”字向周围扩散，命中率较低，从冲击波的空隙间躲开即可。



拳头砸地：手被破坏之前会在砸打地方附近出现石柱。

四周冲击波：先是蓄力动作，然后往身体两侧射出冲击波，正面是没有攻击判定的。

咆哮：跟猫妖相似的咆哮攻击。

稀灵状态&噬魂状态

咀咒暗柱：召唤多个咀咒属性的暗光柱批下，会连续落下4次，落点随机但是地上有提示，暗光落下之后会产生冲击波沿着地面向一个方向射出，要看清楚了再躲。

冰柱召唤：漂浮到空中像一尊佛那样的动作，在身边的地面上随机召唤出冰柱，冰柱出现前同样有提示，可及时躲开。

睡眠液体扫射：从手掌心射出中距离直线的催眠液体同时360°旋转，因为角度问题，判定位置是在距离身体有点距离的一个圈上，所以近距离下是没事的。中距离下就算中了，攻击判定只有一次，不会造成二次伤害。

睡眠炮弹散射：在半空中打坐，然后身前出现多个光圈，之后射出多发睡眠炮弹，炮弹在射出的时候就会选定目标和落点，追向性较差，积极移动可以躲开。值得一提的是，它的正下方不是安全位置，别跑到那去就以为没事。

讨伐要点

三只新增大型鬼里面惟一全新制作的鬼。典型的一只远程威胁远大于近处的敌人，而且能使用几乎所有属性和异常状态的招式。BOSS开场之后会第一时间从地下掏一根棍棒出来，棍棒的攻击范围很广，对远程威胁较大，而且就算破坏了它的手也不会消失，这算是让人头疼的地方之一。另外一个让人头疼的是BOSS的

体型很高，除非是用远程武器或者锁镰，否则平时很难打到高处的部位。不过，BOSS破坏了腿部会有一个跪下的硬直，或者噬魂状态结束后它会弯下身子找棍棒，此时可以趁机用鬼千切或者鬼千切极来拆上半身，但是时间都非常短，机会不好把握。当然，全破的难度还是因武器而异的。近战武器平时在他脚下给它修腿，注意躲开和回避砸地的龙卷风和催眠波，基本上不会有太大威胁。

常

夜

女

王

弱点属性

水>火>天>其他

可破坏部位

角、手、臂、腿×4、尾巴

噬魂状态修复部位

翅膀



主要招式

360°/180° 斩击：跟常夜王一样最常用的招式，如果臂上弹了还会附带弹药的属性。看到它要出这招时马上往拉开距离的方向回避。

甩尾：常夜王系大型鬼标配招式，正后方大范围甩尾，在它的侧面可以无视。

前后踩踏：跟八千切一样的前后腿连环踩踏，同样稍微拉开点距离就能回避。

后跃俯冲：跳跃到空中，然后往地面使出踩踏攻击，落下的时候会有较强的方向修正，落地之后还会追加一招撞击，它跳起时在近距离下相对较安全。

后跃射击：跟后跃俯冲一样先跳到空中，然后往前扇形射出巨大火焰弹，之后往后方落下，因为预备动作一样所以很难判断是俯冲还是射击，不适宜把距离拉得太开，但也不能太近，否则落下时会被踩。

臂弹横扫/纵向射击：正前方射出臂弹，根据装填的弹药不同会有不同效果。

对空射击：向着空中发射炮弹，然后缓慢落下，同样根据装填的弹药不同改变效果，毒弹是在身边缓慢落下，火焰弹则是快速落下，光弹是在空中分散成多个光弹飞散开，然后落到中远距离目标的头上，附带眩晕效果，诱导超强而且有可能被两发打中。

光弹暴击：右手捏出一个光弹，然后在远方引发爆炸，在它讲光弹推出的那瞬间就会马上引爆，范围超大，堪称远程杀手。

光柱召唤：右手捏着光弹，然后在身边随机几个地方射出光柱，地面发光的时候马上躲开即可。

噬魂状态

光球射击：奔跑过程中右手射出多个光弹，诱导很强，不过因为射速快，不算难躲避。



讨伐要点

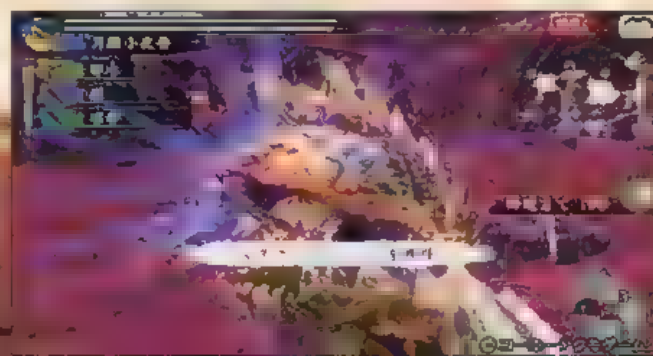
外形和行动模式是根据常夜大王修改过来的大型BOSS。原本在左手上的大剑变成了臂箭，但依然可以像大剑那样攻击。常夜女王可以给臂箭上弹，弹药有毒、火、光三种，分别会附带中毒、着火、眩晕三种状态。而且炮弹的特性也各不相同，毒弹射速很慢，但是维持时间长，火焰弹比较直接，快速无诱导高伤害，光弹则是超高诱导炮弹，看到它上弹之后要注意应对。另外，破坏它身体任意一个部位

都能让上弹效果消失。主要打法跟常夜王一样，近战站在右后脚的地方输出，这样可以根据它的攻击预备动作进行回避。同时也能躲过大部分的炮弹射击，但依然要注意缓慢落下的毒弹。HP下降一半左右回进入噬魂状态，进入噬魂状态之后跟常夜王一样会长出巨大的翅膀，并且获得飞行能力，翅膀的耐久不高，要尽快破坏掉。最简单的方法依然是事先留一个鬼千切，等翅膀出来后马上破坏。由于翅膀过于巨大，是的就算是打点较低的进战武器依然能用鬼千切拆掉。

全御魂取得方式 (含前作)

雅

名称	等级	出现处
源赖光	下位	ガキ・黄泉
太安万侶	下位	ヌエ・黄泉
源博雅	下位	オニビ・胧
芦屋道満	下位	ノツチ・胧
安倍晴明	下位	ミフチ
神田阿礼	下位	ミフチ
かぐや姫	下位	マフチ
道鏡	下位	マフチ
藤原純友	下位	マノチ
鉢かづき	下位	マフチ
蜘蛛丸	下位	カゼキリ
酒吞童子	下位	カゼキリ
纪贯之	下位	アマキリ
豪真	下位	アマキリ
最澄	下位	アマキリ
清少納言	下位	クエヤマ
平将一	下位	タケイクサ
山上忆良	下位	タケイクサ
源义家	下位	タケイクサ
葛の叶	上位	オニビ・胧
西行	上位	ノツチ・胧
アテルイ	上位	ミフチ
洗夜叉姫	上位	ミフチ
菅原道真	上位	マフチ
藤原秀乡	上位	マフチ
铃鹿御前	上位	タケイクサ
賀茂忠行	上位	マガツイクサ
和泉式部	上位	マガツイクサ
空海	上位	ミズチメ
小野小町	上位	ミズチメ
紫式部	上位	カガチメ
藤原道长	上位	カガチメ
坂上田村麻呂	上位	ダイマエン
光源氏	上位	ダイマエン
坂田金时	上位	インカルラ
藤原頼通	上位	カゼヌイ
椎井貞光	上位	ヤチギリ
菅原孝标女	上位	ゴズコンゴウ
在原业平	上位	アंकウバツコ
小野篁	极位	ミノチ
卜部季武	极位	マフチ
平贞盛	极位	タケイクサ
藤原药子	极位	カガチメ
行基	极位	ヤチギリ
大伴家持	极位	メズコンゴウ
吉备良备	极位	アंकウバツコ



名称	等级	出现处
オトタチバナヒメ	下位	オニビ・胧
苏我马子	下位	ノツチ・胧
武内宿祢	下位	カゼキリ
イズモタケル	下位	アマキリ
クマソタケル	下位	アマキリ
苏我入鹿	下位	クエヤマ
柿本人麻呂	下位	ツチカツキ
大津皇子	下位	ツチカツキ
阿倍比罗夫	下位	タケイクサ
卑弥呼	下位	ミズチメ
額田王	下位	ミズチメ
大伴御行	下位	ミズチメ
壹与	下位	ヤトノメシ
刀自古郎女	下位	ヤトノメシ
小野妹子	下位	ヤトノメシ
圣德太子	下位	ヤトノメシ
徐福	上位	オニビ・胧
中臣鎌足	上位	ノツチ・胧
ヤマトタケル	上位	マフチ・ケルベロス
イザナギ	上位	アマキリ・ケルベロス
スサノオ	上位	クエヤマ
ツクコミ	上位	ツチカツキ・ケルベロス
イザナミ	上位	ホムラカツキ・ケルベロス
アマテラス	上位	タケイクサ・ケルベロス
ヤマトヒメ	上位	ミズチメ
衣通姫	上位	ミズチメ
物部守屋	上位	ヤトノメシ
中大兄皇子	上位	ヤトノメシ
野见宿祢	上位	オカミヌシ
犬上御田藏	上位	オカミヌシ
田道间守	上位	アマモ
クシナダヒメ	上位	オラビ
ナカスネヒコ	上位	オッビ
善信尼	上位	イテナミ
ヒルコ	上位	イツチカナタ
温罗	上位	イツチカナタ
南渊诏安	极位	ホムラカツキ
ミヤズヒメ	极位	ミズチメ
サルタヒコ	极位	ヤトノメシ
筑紫君麻井	极位	オカミヌシ
藤原不比等	极位	アマモ
コノハナサクヤ	极位	オラビ
オキクルミ	极位	ヨモツイラツメ
アラハバキ	极位	イツチカナタ

武

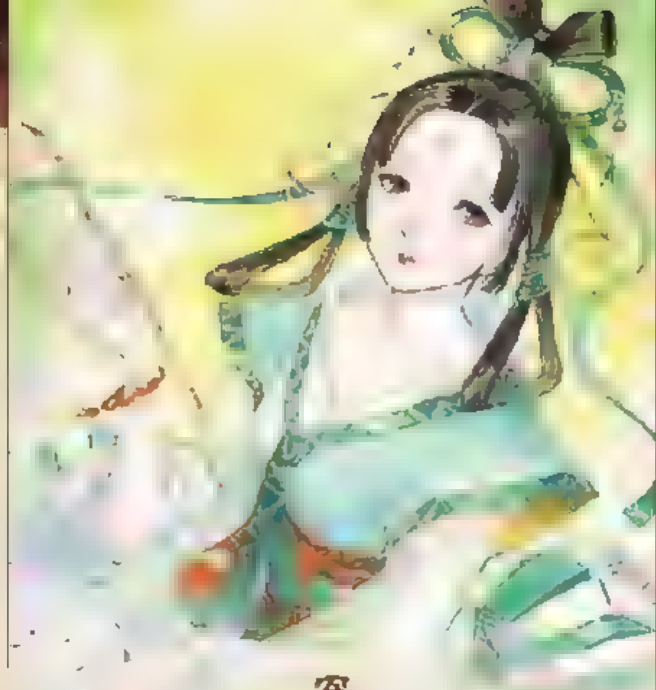
名称	等級	出現怪
常盤御前	下位	オンモラキ 黄泉
平敦経	下位	ヌエ・黄泉
足利义満	下位	オニビ 朧
足利义政	下位	ノツチ・朧
梶原景時	下位	ミフチ
平清盛	下位	カゼキリ
平徳子	下位	カゼキリ
楠木正成	下位	クエヤマ
木曾义仲	下位	ゴウエンマ
弁庆	下位	ゴウエンマ
畠山重忠	下位	ゴウエンマ
佐々木幸吉	下位	ゴウエンマ
新田义贞	下位	ゴウエンマ
伊賀局	下位	ゴウエンマ
阿野廉子	上位	ガキ 黄泉
桃太郎	上位	オンモラキ・黄泉
一寸法師	上位	オンモラキ・黄泉
巴御前	上位	オニビ 朧
北条政子	上位	ノツチ 朧
舜天	上位	マフチ
玉藻前	上位	マフチ
鴨長明	上位	カゼキリ
平敦盛	上位	カゼキリ
静御前	上位	アマキリ
源頼朝	上位	アマキリ
足利尊氏	上位	クエヤマ
日野富子	上位	クエヤマ
一休	上位	ワダツミ
世阿弥	上位	ワダツミ
北条时宗	上位	タケイクサ
吉田兼好	上位	タケイクサ
那須与一	上位	ダイマエン
雷舟	上位	インカルラ
运庆	上位	インカルラ
源为朝	上位	ゴウエンマ
源义经	上位	ダイテンマ
源頼政	上位	ヨミトサエ
地獄太夫	上位	カゼヌイ
山名宗全	上位	オンジュボウ
北畠显家	上位	オンジュボウ
曾我祐成	上位	オノゴロ
藤原秀衡	上位	イミハヤヒ
玄翁	上位	イミハヤヒ
八百比丘尼	上位	コガネムジナ
平知盛	極位	カゼキリ
堀川新卫門	極位	アマキリ
源义朝	極位	ゴウエンマ
板頼御前	極位	ダイテンマ
細川勝元	極位	オンジュボウ
曾我时敏	極位	アヤナシ
藤原定家	極位	イミハヤヒ

戦

名称	等級	出現怪
石川五右衛門	下位	ヌエ 黄泉
冢原卜傳	下位	ワイラ・黄泉
猿飛佐助	下位	オニビ 朧
狩野永徳	下位	ノツチ 朧
まつ	下位	ミフチ
奈賀孙市	下位	カゼキリ
武田信玄	下位	クエヤマ
前田利家	下位	クエヤマ
太田道灌	下位	ワダツミ
山本勘助	下位	ワダツミ
石田三成	下位	ワダツミ

名称	等級	出現怪
本願寺显如	下位	ワダツミ
丰臣秀吉	下位	ヒノマガトリ
ねね	下位	ヒノマガトリ
足利义輝	下位	ヒノマガトリ
茶々	下位	マガツイクサ
細川ガラシャ	下位	マガツイクサ
大谷吉継	下位	ゴウエンマ
织田信長	下位	トコヨノオウ
明智光秀	下位	トコヨノオウ
お市	下位	トコヨノオウ
浓姫	下位	トコヨノオウ
斎藤道三	下位	トコヨノオウ
上泉信綱	上位	ワイラ・黄泉
北条早云	上位	オニビ・朧
千利休	上位	ノツチ・朧
直江兼続	上位	カゼキリ
前田庆次	上位	カゼキリ
毛利元就	上位	クエヤマ
上杉謙信	上位	クエヤマ
真田幸村	上位	アメノカガトリ
本多忠勝	上位	アメノカガトリ
伊达政宗	上位	マガツイクサ
佐々木小次郎	上位	マガツイクサ
宮本武蔵	上位	ゴウエンマ
宝蔵院胤榮	上位	クナトサエ
服部半蔵	上位	ヤトノヌシ
内戸樗牛	上位	オカミヌシ
后藤又兵衛	上位	トコヨノオウ
風魔小太郎	上位	トコヨノオオキミ
稻姫	上位	オンジュボウ
大友宗麟	上位	ショウケツジュ
黒田官兵衛	上位	オノゴロ
果心居士	上位	オノゴロ
鶴姫	上位	ヤチギリ
菱姫	上位	アंकウバツコ
島津义弘	極位	クエヤマ
丰臣秀頼	極位	マガツイクサ、マガツミカド
森兰丸	極位	トコヨノオウ
霧隠才蔵	極位	トコヨノオオキミ
立花宗茂	極位	ショウケツジュ
长宗我部元亲	極位	オノゴロ
甲斐姫	極位	テンキウバツコ
松永久秀	極位	カガヨウモノ





安

名称	等級	出現怪
吉野太夫	下位	ガキ・黄泉
新井白石	下位	ヌエ・黄泉
鼠小僧	下位	オニビ・朧
平賀源内	下位	ノツチ・朧
徳川家光	下位	カゼキリ
シャクシャイン	下位	アマキリ
葛飾北斎	下位	クエヤマ
天草四郎	下位	ヒノマガトリ
伊能忠敬	下位	ヒノマガトリ
国定忠治	下位	アメノカガトリ
一宮藤徳	下位	アメノカガトリ
由井正雪	下位	アメノカガトリ
桂昌院	下位	アメノカガトリ
春日局	下位	ミズチメ
笠森お仙	下位	ミズチメ
天海	下位	ミズチメ
徳川家康	下位	ダイマエン
千姫	下位	ダイマエン
大黒屋光太夫	下位	ダイマエン
徳川吉宗	下位	ダイマエン
上杉鷹山	下位	ダイマエン
远山金四郎	上位	マフウ・黄泉
江	上位	ヌエ・黄泉
松尾芭蕉	上位	オニビ・朧
东洲斋写乐	上位	ノツチ・朧
雷电为右エ門	上位	クエヤマ
水戸黄伝	上位	ヒノマガトリ
大岡越前	上位	ヒノマガトリ
伏姫	上位	アメノカガトリ
大石内蔵助	上位	アメノカガトリ
柳生十兵衛	上位	ダイマエン
柳生宗矩	上位	インカルラ
お岩	上位	インカルラ
八百屋お七	上位	カゼヌイ
曲亭马琴	上位	オラビ
长谷川平藏	上位	ゴズコンゴウ
初	上位	ゴズコンゴウ
近松门左卫門	上位	アंकウバッコ
三浦按針	上位	イミハヤヒ
田沼意次	上位	コガネムジナ
银杏お藤	極位	ヒノマガトリ
大盐平八郎	極位	アメノカガトリ
徳川綱吉	極位	ダイマエン
杉田玄白	極位	インカルラ
葛屋お芳	極位	カゼヌイ
十返舎一九	極位	オメキ
松平信綱	極位	ゴズコンゴウ

名称	等級	出現怪
高橋泥舟	下位	マフウ・黄泉
田中久重	下位	オニビ・朧
高杉晋作	下位	オニビ・朧
おりょう	下位	ミフチ
新島襄	下位	ミフチ
お登勢	下位	マフチ
榎本武揚	下位	マフチ
桂小五郎	下位	マフチ
井伊直弼	下位	ヒノマガトリ
中岡慎太郎	下位	ヒノマガトリ
坂本龍馬	下位	ツチカツキ
岩崎弥太郎	下位	ホムラカツキ
大久保利通	下位	ホムラカツキ
吉田松阴	下位	ホムラカツキ
ジョン万次郎	下位	ホムラカツキ
中野竹子	下位	クナトサエ
土方歳三	下位	クナトサエ
千叶さな子	下位	クナトサエ
胜海舟	下位	クナトサエ
山本覚馬	下位	クナトサエ
新島八重	上位	マフウ・黄泉
岡田以蔵	上位	オニビ・朧
徳川庆喜	上位	ノツチ・朧
千叶周作	上位	ミフチ
坂本乙女	上位	ツチカツキ
斎藤一	上位	ツチカツキ
冲田总司	上位	ホムラカツキ
西乡隆盛	上位	ホムラカツキ
清水次郎長	上位	クナトサエ
近藤勇	上位	クナトサエ
篤姫	上位	トコヨノオウ
久坂玄瑞	上位	トコヨノオウ
山岡鉄舟	上位	トコヨノオウ
芹澤鴨	上位	ウロカバネ
几松	上位	ウロカバネ
藤堂平助	上位	ウロカバネ
岩倉具視	上位	イテナミ
楠本イネ	上位	イテナミ
ペリ	極位	ワダツミ
武市半平太	極位	ツチカツキ
板垣退助	極位	クナトサエ
男谷精一郎	極位	ヨミトサエ
山南敬助	極位	ウロカバネ
斎藤さち	極位	イテナミ
小松带刀	極位	タケハヤミ
福泽諭吉	極位	コガネムジナ

其他

役小角	柚木成长到最大时与其对话获得
绪方洪庵	那木相关剧情取得(第二章)
渡辺綱	富岳相关剧情取得(第四章)
浦島太郎	初穗相关剧情取得(第四章)
出云阿国	息吹相关剧情取得(第四章)
儿雷也	速鸟相关剧情取得(第五章)
鬼一法眼	櫻花相关剧情取得(第五章)
藤原千方	相马相关剧情取得(第十章)
松平容保	历相关剧情取得(第十章)
北条氏康	大和相關劇情取得
茨木童子	凜音相關劇情取得
ムスヒの君	ホロウ相關劇情取得

御魂推荐配搭



御魂	风格	技能
伊邪那岐	迅	全身全灵 英灵の激励 科户之风强化 特攻
冈田以藏	迅	斗志 迅特化 减轻 丰秋无强化 一闪 残心の达人 一闪
长宗我郎元亲	迅	空蝉强化 二段 科户之风强化 早手 科户之风强化 特攻 科户之风增加+2

简述

非常残暴的太刀专用御魂配搭，太刀本身对气力需求高，特别是加入了影残心，气力会更加吃紧，而迅魂能有效解决气力回复的问题。迅特化·减轻配合魂振技能科户之风之后，哪怕是发动了影残心消耗气力都会变得非常慢。两个科户之风强化·特攻叠加在配上残心の达人能让残心解放时的伤害飞跃提升，科户之风强化·早手让攻击速度提升，空蝉二段保护自身，上刀痕更安全更轻松。不过这个配置本身没有提升会心的技能，如果要将这个配置的威力最大发挥的话，武器必须自带高会心，推荐时空刀·遥（最终BOSS的武器），有条件的话最好配大典太（合成武器三池典太升级）。这样斗志就能在开了残心的状态下回复气力，英灵激励则会加快科户之风的散热时间。

御魂	风格	技能
爱姬	隐	隐特化 急袭 秘针强化 一闪 秘针强化 吸气 英灵の激励 斗志
儿雷也	隐	秘针增加+2 隐特化 急袭 英灵の激励
以下二选一		隐特化·急袭 秘针强化 增幅 一闪 or 再始动 不动金缚增加+2
松永久秀	隐	秘针强化 增幅 白刃の閃き
圣德太子	隐	隐特化·急袭 秘针强化·吸气

简述

由于隐风格的调整，导致前作横行无忌的隐太刀被削弱了不少。由于Lv 极技能是固定的，使得一些前作强势的御魂身价大跌，原本不怎么优质的御魂在本作反而大放异彩。上面这套御魂配置可以给太刀或者薙刀使用（感觉薙刀和太刀很多配方都可以共用的）。其最大特点在于极快的御魂散热速度——因为配置了两个英灵の激励。有一个隐特化·急袭会让会心率飞跃提升，本作修正之后在隐形范围内所有攻击都会判定成背后攻击，因此就算武器本身的会心率不高也有很可观的会心率。当然，个人的建议武器选用方面还是尽可能选高的，高会心配合双英灵激励，魂振散热速度超乎你想像。笔者用这个配置在跟同样是隐风格的朋友联机的时候，连续发动了四次不动金缚，他的第二次都还没散热完！可见这个配合的强大之处。

——你问4次不动金缚都用完了怎么办？去拜石头啊！

御魂	风格	技能
婆御前	隐	鬼千切皆传 不动金缚缩短or不动金缚增加+1 英灵の激励 搦手 灵力
德川庆喜	隐	不动金缚增加+1 不动金缚延长+2 会心力上升【特】 不动金缚强化·千切增
松永久秀	隐	隐特化 急袭 搦手 吸气 秘针强化 增幅 不动金缚增加+2
视情况可以改成		搦手·吸气 搦手 吸生 搦手の極み 不动金缚增加+2
松永久秀	隐	

简述

上面的隐风格配置针对不动金缚改良的配置，不拜石头的前提下不动金缚发动次数能达到理论最高的6次！而且每个还能延长2秒！不过因为少了一个英灵激励，散热速度远不如前者，而且会心加成也远不如上一个配置，武器便需要更高的基础会心了。但是如果改成打异常状态战术的话，可以将松永久秀改成下面的配置。武器推荐恋刀·お七（薙刀其中一把合成武器），附带超高的麻痹属性。鬼被不动金缚封锁的时候也算是异常状态的，掰手相关效果可以发动，而且跟武器所积蓄的异常状态值分开，换言之不动金缚结束之后马上中武器的麻痹也是有可能的。这个配置就能实现非常强力的封锁效果。

不过大型鬼异常耐性的设定，战斗一旦拖长了还是很难麻痹敌人，加上表层耐力的设定对麻痹的影响也是非常大，单机打单个大型鬼的时候很难发挥出优势，但是联机、或者打无限调查任务中能大放异彩。

御魂	风格	技能
望月千代女	攻	吸生强化·加速 吸生强化·吸气 军神招来+1 or 吸生延长 吸生强化·增幅 攻击力上升【特】
オキクルミ	攻	浑身强化·猛攻 军神招来强化·鬼气 军神招来+2
山南敬助*	献	浑身强化·猛攻 浑身强化·早手 英灵の激励 斗志
以下可视需要换山南敬助		
板额御前	攻	吸生强化·增幅 英灵の激励 吸生强化·吸气 吸生强化·破坏延
没有望月千代女时选用		
お市	攻	吸生强化·增幅 吸生增加+3 吸生强化·吸气 元气波刺

*如果换走了山南敬助，建议将オキクルミ的浑身强化·猛攻改成浑身强化·早手。

简述

这里不得不先吐槽一下攻风格，因为除了进攻之外几乎没有任何辅助性的振魂技能，所以表面上是以输出为核心的风格，实战中始终比不过其他凭借丰富的辅助魂振技来爆发的风格——而且还特别脆，技术不过关一下子就会躺下or用光了回复。而目前作瞬间爆发力突破天际的攻手甲百裂拳在本作被削得不成样子了，让攻风格变得更加尴尬。不过即便如此，还是有很多玩家只听名字就爱上这个风格——笔者就是其一。

上面的是适用于太刀和薙刀的攻风格配置，这两把武器气力消耗都非常高，所以上面的配置配了至少两个吸生·吸气来回复气力。军神鬼气会使军神招来的威力大幅提升，持续掉血的代价也可以用吸生来弥补。笔者的玩法是先发动浑身和吸生，隔数秒之后再发动军神。然后吸生和浑身会比军神先结束，因为配了英灵激励，所以军神结束之前这数秒间隔内完全可以让浑身和吸生重新散热完成，从而实现吸生+浑身二连发，之后再发动这两个技能吸回那几秒内鬼气耗掉的血即可。

望月千代女是惟一同时拥有吸生强化·吸气和吸生强化·加速这两个技能的御魂。加速的好处在于吸生阶段可以加快御魂散热速度，从而进一步缩短第二次军神的发动时间。可惜这个御魂是随《Fami通》附送的，正常游戏中无法获得。所以可以用板额御前或者阿市代替。板额御前有很多很丰富的攻风格专用技能，不必拘泥于上面写的那几个。

御魂	风格	技能
アラハバキ	坏	坏特化·增幅 布都御魂延长+10 坏特化·延长 布都御魂增加+2 布都御魂缩短
近松门左卫门	献	布都御魂强化·增幅 布都御魂延长+5
サルタヒコ	坏	坏特化·延长 布都御魂延长+10 再始动 英灵の激励

简述

薙刀专用的坏风格御魂配搭。坏风格的特性要求玩家不断地在短时间内破坏大型鬼的部位才能发挥出来的，所以，配魂的套路要么就是用高攻击力的武器，配合技能将攻击力提升到顶点从而实现短时间内破坏部位，要么就是加快鬼千切积蓄速度，实现鬼千切连发。这个配置走的就是后者的方向。

上面的配置是针对薙刀使用的，因为薙刀的奈落（空中△蓄力）能快速积蓄武器槽，只要配合布都御魂就能快速积蓄武器槽。而坏风格·延长和增幅各配了两个，以提高输出和特性状态维持时间。免得蓄满第二次鬼千切之前就断了。坏风格相关的技能里面几乎没有加快武器槽积蓄速度的，因为本身就有布都御魂这个振魂技能，上面的配置给布都御魂延长了25秒。再始动虽然是个看脸的技能，但运气好的话能够布都御魂就能连发（而且概率好像还不低），顺利的话能够让加攻状态更持久。但这个配置并不稳定，一旦布都御魂结束，坏风格的加攻特性就状态如无意外之后肯定也会断，不能持续地维持。

难点奖杯解释



风よりも疾く

要求：5分钟内击杀极位风切

这个奖杯可以带NPC去完成，或者跟同伴联机解锁，联机会轻松很多。而且还可以选择那些多BOSS出现的任务，这样HP会相对少一些，更加容易完成。

求道者

要求：不带同伴、不穿防具，不装备御魂打倒任意上位大型鬼。

纯粹考验大家技术和对大型鬼熟悉程度的奖杯，上位大型鬼对裸奔的玩家几乎是只要碰一下就秒杀。没有御魂意味着连魂振技能都发动不了（包括回复），建议选一些没有杂兵的单区域单挑任务，敌人则推荐打崩山，因为动作慢，攻击盲点多，只要稍微熟悉一下误伤击杀毫无问题。



純らぬ瓶高の刃

要求：不带同伴出战打倒极位忌速火。

单挑奖杯，不带同伴但是对御魂和装备没有限制，熟悉BOSS的招式，并且后期用好的装备配合御魂还是能轻松解决的。值得一提的是，同伴虽然不能带，但是在战场上遇到天狐则另当别论。出发之前可以让将天狐派遣到执行任务的地方，在战场上遇到天狐的话它能够给我们复活了，当然事先还可以给天狐装上愈风格的魂协助我们。不过，不能过分依赖天狐的复活，通常一次撤退之前它只会复活玩家一次。



真なる王

要求：不带同伴、不穿防具打倒极级常夜王（无限调查任务不算）

单挑裸奔奖杯，但是御魂没有限制，所以这个奖杯没到难得无法过的地步。御魂技能首选“大和魂”，只要血量维持在一次回复以上的分量就不会遭到秒杀。常规打法推荐用迅风格，配空蝉强化·二段。这样可以大大降低容错率。

邪道一点的方法可以用献风格，二个御魂都配一个命之楔强化·反射的技能，武器推荐用弓，开场的时候先将BOSS打进祸灵状态（破坏部位或者打光它的表层耐力），然后等它使用高威力攻击的一瞬间发动命之楔硬抗，因为有大和魂所以玩家不会死，但是受到的巨大伤害会全部反射到常夜王身上，重复数次就能将它击杀。



本誌
角隠女地獄

藤
鬼
娘



因为评级审核的原因，《胧村正》第4弹DLC从原定的8月28日延期至11月20日才终于与日服和港服的玩家们见面，此前美服、欧服均早已上架。不过俗话说“好饭不怕晚”，本辑就为各位读者带来最后一弹DLC的相关研究内容。

文 苍穹 美编 Juxi

PSV

相关攻略研究: Vol.202、214、218、224

A-RPG

动作角色扮演

胧村正

胧村正

Ataryon

日期

2013年3月28日

1人

4980日元

对应PSV TV

系统变化

主角形态

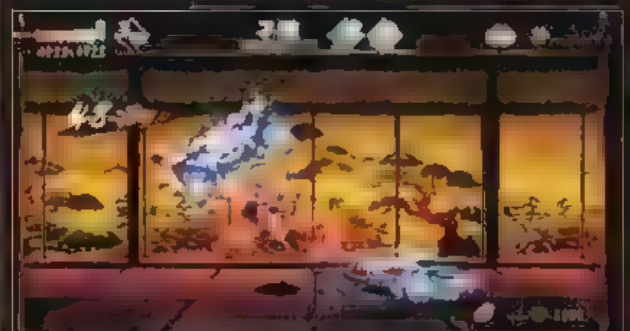
类似第一弹DLC的主角阿恋，本次DLC的主角罗邪鬼拥有“小孩”、“大人”、“大鬼”三种形态（对应屏幕上方的板斧、狼牙棒和金锤图标），同样通过按△键切换。小孩形态灵活敏捷，大人形态刚猛霸气，而特殊的大鬼形态更是完全无敌，能打得各路BOSS毫无还手之力，不过需先蓄满大鬼槽才能变化。罗邪鬼的整体实力极强、操作的上手门槛也不高，在4弹DLC中绝对排在首位。

小孩

小孩形态使用的武器为板斧，攻击速度比正篇的太刀还快，□键连打最多可发动4次斩击，衔接性能也非常出众。↑+□、↓+□、←+□（按住再松开）分别可以使出上段、下段和蓄力斩击。按住□键配合←+□则能发动突进攻击，空中突进最多可连续3次。将敌人挑空后可用斩击配合突进展开连招，使用熟练后在空中会显得灵动飘逸。空中按↓+□键的下落攻击并不是贯穿敌人、刺向地面的，而是会在命中时弹起一定高度，便于继续发动，连续命中三次后能派生出“狂化攻击”。

在习得“奈落独乐”后，下段攻击时连打□键可以使出特殊的旋转攻击，主角会沿着场景最底端来回旋转，触碰版边时自动反弹。这招对于集中在地面的杂兵，如小鬼、恶鬼等能形成非常出色的伤害输出，但是有持续时间限制，旋转一定距离后主角就会自动停下，强制进入头晕眼花的硬直状态。因此要求玩家把握好使用尺度，在临近极限前（主角头上会冒汗，同时有语音提示）用↑+□键等招式取消旋转，避免陷入任人鱼肉的不利状态。后期习得“极奈落独乐”后，下段旋转攻击的持续时间还会进一步延长。

本形态的奥义为用锤子向前方进行连续敲击，持续时间长，过程中可以用方向键控制位移，甚至以×键跳起调整高度，除了强攻外也能用来逃命。“打出之铁锤”能令奥义的持续时间延长。当奥义连续命中敌人时，主角会进入斗气状态，习得“巖おろし”的情况下，奥义追加“狂化攻击”作为收招动作——以巨大化的锤子发动猛烈一击。



大人

大人形态使用的武器为狼牙棒，攻击范围大、威力猛，容易把敌人打出硬直，不过出招的起手动作比较慢。但只要将□键的第一击打出，再连打按键会把狼牙棒旋转得密不透风，此时攻击速度就非常快了。旋转攻击连续命中敌人主角会进入斗气状态，派生出带爆炸效果的“狂化攻击”。（按住再松开）同样可以使出上段、下段和蓄力敲击，其中蓄力敲击带爆炸效果。狼牙棒拥有很强的击倒能力，配合锻炼系谱上的“浮岳掌”和“龙破掌”效果更加显著。

狼牙棒初期的空战能力较弱，按住□键配合发动的突进攻击命中敌人时会发生爆炸，但只能突进一次。习得“绯炎流星”后可以通过长按键延长空中突进的距离，但依旧无法连续来回地突进。初期在空中按□键也只能攻击一次，习得“轰天风车”后就能在空中发动狼牙棒旋转攻击，令滞空性能大大增强，对于处在空中或打点较高的敌人，如天狗、龙神等非常有效。后期的“真轰天风车”还能进一步强化狼牙棒旋转攻击的攻速和威力。

本形态按○键的奥义有三种不同的派生——

①默认为挥棒将火球打出，对前方的敌人造成伤害，有极强的

击飞效果；②

习得“鬼火あ

られ”后，发

动奥义时按住

↓，会将火球

打散成数个的

小型喷火弹，

从空中落下形成

范围攻击；③习得

“火毬弾き”后

发动奥义时按住↑

火球被打飞后会在场

景内来回弹跳，

但要注意在

弹跳过程

中主角并

不是无敌

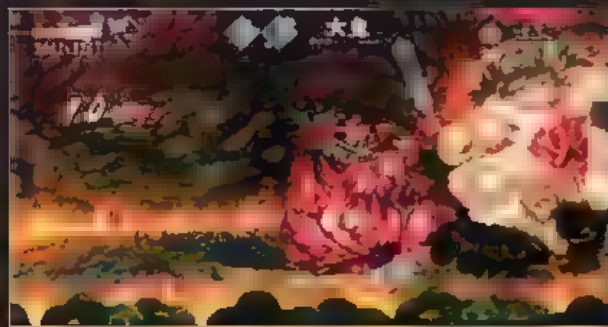
状态。



大鬼

金锤图标的面形外边表示大鬼槽，随着主角击倒敌人，获得魂时就能积蓄，蓄满发光后方能变身成为全身无敌的大鬼形态，同时大鬼槽徐徐减少。该槽清空后自动解除大鬼形态。习得“刚鬼不屈”可以令变身时间有所延长。

大鬼形态下连接□键为百裂拳连打，连续命中敌人时同样会进入斗气状态，派生出最后一下判定范围和威力都极大的“狂化攻击”。不过命中BOSS后自己也会因为反作用力退后一段距离，需要尽快跟上追加后续攻击。习得“业火千烈拳”后百裂拳附带爆炸效果，伤害进一步提升。按○键能令大鬼变为火球，控制其移动到目标地点再放开按键时发生大爆炸。习得“地狱炎舞”后火球在移动的过程中就能以爆炸波及沿途的敌人。火球形态的移动速度比大鬼快很多，但消耗大鬼槽的速度也会加快。



狂化攻击

以特定招式连续命中敌人时，主角的身体会逐渐变红，直至进入斗气状态，从而派生出强力的“狂化攻击”。在前文介绍三种形态时都已经提到了能够派生狂化攻击的招式，下面再总结一下为各位加深印象。

小孩形态·空中下落攻击：连续命中三次后，下一击追加火炎特效。

小孩形态·奥义：以巨大化的锤子猛击敌人作为收招。

大人形态·地面/空中旋转攻击：最后一下跳跃落地时追加爆炸效果。

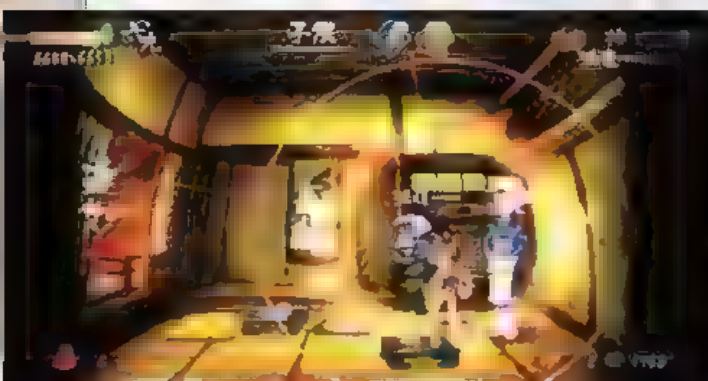
大鬼形态·百裂拳：连打的最后以判定范围极大的蓄力拳作为收招。



满腹增益

在正篇流程以及其他三弹DLC中，吃下食物和料理后出现的“满腹槽”只是为了限制玩家连续吃东西补血，但本弹DLC的主角有“吃货”属性，原本平淡无奇的满腹槽到了她身上却能成为强化BUFF。在锻炼系谱中有4种与满腹槽相关的技能，分别是：“英气凛々”出现满腹槽的状态下灵力回复速度上升50%；“霸气扬々”出现满腹槽的状态下全体攻击的伤害上升30%；“鬼气泼刺其ノ壹/貳”出现满腹槽的状态下攻击力上升10%。习得任意一种后，

吃下食物或料理时主角周身就会出现金光特效，提醒玩家BUFF效果已启动。其中最实用的效果无疑是强化攻击力，即使在只有1点HP、没有补血必要的死狂难度，准备一些食物在战斗的强攻阶段使用，也可以起到瞬间爆发伤害输出的强大功效。



锻炼与装备

锻炼系统与其他三弹DLC相同，系谱从左到右分为小孩、大鬼和大人三条路线，通过消耗生气和魂来解锁各项能力。“能力强化”型只需解锁即可发挥效果，包括提升攻击力、强化奥义、开启特殊操作等，而“付与效果”型则必须装备上才能生效。主角可以装备三个带“付与效果”的护身符和一个装饰品。三个护符从上到下依次对应小孩、大人和大鬼形态，即护符效果只对相应的形态生效，并不是全部形态通用的，而装饰品则对所有形态皆有效果。

流程攻略

下文攻略以BOSS战的要点为主，并结合死狂难度特性介绍较为安全的战术打法，供各位玩家参考。

序幕

路线 相模

BOSS 月之影熊

爪击：向正前方发动的爪击，如果事先浑身颤抖，出招会演变成三连爪。虽然攻击判定距离不短，但保持在其身后就没有威胁。爆斗气状态后，挥爪攻击还有可能追加月牙形的气刃，对灵力槽是极大的威胁。

突进：四脚着地后向正前方发动的冲刺突进，出招前有“刨地”的明显准备动作，提前跳起即可。斗气状态下BOSS的发招会省略预备动作。

小跳下压：跳跃至低空发动的下压攻击，判定范围和伤害都不大，即使躲不开，用防御也损耗不大。斗气状态时会连续跳跃。

大跳震地：跳跃至高空后发动震地攻击，四脚落地时会向两边发出冲击波。斗气状态时有可能与小跳下压连用。

抓投：张开双爪后抓起玩家并扔出去，此招无法防御，但准备时间较长，且只对前方有判定。要及时翻滚到对方身后便没有威胁，即使被抓利用按住防御键的伤害取消判定也可以安然无恙。

投掷野猪：随着战斗的进行，场景中会出现一些小野猪，它们的攻击欲望不算强，但当BOSS接近后会把野猪抓起并扔过来，起手动作与抓投玩家时一致，一旦命中对灵力槽损耗较大。

初阵对敌的黑熊特性与正篇BOSS“黑熊”

“青坊主”类似，它的大部分招式都集中在正面，我方保持在其背后展开输出即可。由于主角目前只有初始能力，建议以攻击力较高的大人形态主战，只要第一击过后原地把狼牙棒转动起来，就能把BOSS打得连连出硬直，而且也便于自己发动狂化攻击提升伤害输出。即使对方处在抓投攻击的霸体状态，躲闪不及被抓后，按紧防御也可以避免死亡。当BOSS被打得浮空后就立刻切换到小孩形态，以突进配合空中的连续攻击展开追击。对方爆斗气后需要小心，此状态下无法再用狼牙棒打出硬直，建议以动作灵活的小孩形态迎战，以偷袭为主。死狂难度下切忌贪刀，尤其要小心躲避气刃。当场景中 small 野猪开始增多时，应适当配合全体攻击击杀，虽然其攻击欲望不算强，但突进攻击对灵力槽的威胁较大，且数量增多后容易导致“阴沟里翻船”。大鬼槽蓄满后就果断变身，把黑熊轰成渣渣吧！

此战还有一个小技巧，如果在黑熊爆斗气状态时发动大人形态的奥义，打出的火球会被BOSS接住并弹回来，玩家可以再挥棒打回去，如此反复直到命中对方能令其陷入长时间的硬直状态，用来解除斗气状态颇为有效。



第二篇

路线 相模 → 武藏 → 甲斐

BOSS 山姥

挥刀连刺 挥舞手中的菜刀对前方展开突刺，起手为下段或上段攻击，最多连续3下，最后一下有可能发动纵砍，对上方有判定，且对灵力槽的损耗较大。斗气状态下出刀前会有发光蓄力特效，随后向前突进，并发动高速连刺。

下压 旋转双手的菜刀后原地起跳，以双刀插向地面，斗气状态下还会追加冲击波。一旦命中必定断刀，需活用空中突进向两侧躲闪。

喷吐毒雾 向下方喷吐范围广、持续时间长的毒雾，发招前有明显的憋气动作，提前跳到她头顶上即可。毒雾会维持很长时间才能散去，攻击时要留心场景中的紫色区域。

菜刀雨 先在头发中摸索，然后下蹲蓄力，向高空投掷菜刀，一定时间后如雨点般落下。菜刀按出手时的颜色分为几种情况：①白色普通菜刀；②红色爆炸菜刀，落地时带有爆炸效果；③紫色剧毒菜刀，命中后会进入中毒状态。无论是哪一种菜刀，跳起在空中打掉比较安全。

旋转菜刀 起手动作与菜刀雨一致，但扔出的是不断旋转的白色菜刀，会滞空一段时间。攻击菜刀可以弹向BOSS造成伤害，斗气状态后菜刀的数量会增加，且滞空时间延长。一段时间后没有打掉的菜刀还会自动飞向玩家所在位置。

乱发钻头 起手动作类似菜刀雨，头发会变得像钻头一般，分为五股旋转着向周身180°发动攻击。如果不对头发进行攻击，放任一段时间后会演变成从地底伸出的巨大钻头，攻击范围极广。一旦成功打掉五股头发，BOSS会陷入瘫坐在地面的长时间硬直状态。

山姥的头很大，允许玩家踩在上面展开输出。在BOSS头上时她间或会用菜刀刺向上方，不过准备动作明显，很容易躲避。由于主人公罗那鬼的强势，锻炼系谱无论选择主升小孩路线或是大人路线都可以赢下后续两场BOSS战，这里也分两种打法讲解，玩家可根据自己的习惯任选其一。

板斧流 以空中下落攻击连续命中山姥头部，派生出的狂化攻击可以把BOSS打飞。玩家的空中连击技巧直接影响伤害的输出效率，建议在空中只打3下，稍作停顿再攻击。如此反复并以方向键控制下落角度，争取粘着BOSS不断追击。对方发动乱发钻头时就果断变身大鬼，或是使用奥义对攻。板斧奥义的持续时间比BOSS此招更长，如能击破五股头发还能继续对BOSS展开输出。习得“岩おろし”后追加的狂化攻击伤害惊人。

狼牙棒流 站在山姥头上原地挥棒就可以保持输出，而且还能轻松地派生狂化攻击。BOSS扔出的旋转菜刀凭借狼牙棒优秀的滞空性能很容易就能全数打掉。主升大人路线时建议习得“鬼气泼刺其ノ壺”，在战斗中要展开强攻前先吃个东西，利用满腹槽的BUFF效果提升伤害。对方发动乱发钻头时，先利用躲避设法翻滚到其脸部区域，在这里旋转狼牙棒可以一次性攻击到全部五股头发，效率极高。

提醒一下 等级提升后前来挑战时，随着山姥血量的减少，场景中会追加突然升起的竹栅栏，最好用小孩形态的下段旋转攻击全部清除后再追着BOSS打。



BOSS 络新妇

最终战的女郎蜘蛛会在两种形态间来回切换，通常形态是我方展开输出的最佳时机，但是对方的攻势也同样凌厉。藏入背景中的隐匿形态时场景会变为淡蓝色，只有在其露出上半身时才有攻击判定。相对而言此阶段我方也较为安全。

通常形态

喷火鸟：从嘴里吹出的小型火团，分散成数只火鸟后会自动追踪玩家。在攻击时顺便打掉即可。

八爪乱刺：准备动作作为上半身向后倾，随后用八条腿对前方展开连续攻击，判定范围较大，要及时躲避到对方身后。

喷吐蛛丝：准备动作作为下半身向后倾，随后从腹部喷出几股蛛丝，初期范围只有斜下方45°，爆斗气后范围变大，甚至会连续喷吐。碰到蛛丝会被黏住无法动弹，并被BOSS直接拉到面前啃咬。

隐匿形态

头部啃咬：上半身现出蜘蛛原形，对周围发动啃咬攻击，有时还伴随着一下腹部攻击，但范围和威力都不大，直接防御即可。

喷吐丝柱：视觉观感类似正篇BOSS“土蜘蛛”的招式，但是并不会360度旋转，而且也没有黏着效果，可以用攻击弹返回去对BOSS造成伤害。

喷吐蛛丝：从头部喷出的蛛丝，命中时同样是被黏住，但并不会被BOSS拉到面前。死狂难度下只被蜘蛛丝命中并不会死亡，但若没能及时挣脱往往难逃BOSS或杂兵的后续攻击。

战斗中还不断有蜘蛛女佣前来，在其完成变身后才具有攻击判定。杂兵们会飞在空中偷袭玩家，手部的突进攻击和腿部的连续突刺威胁都不大，当其举起双手飘过来时要小心，一旦被近身抓住就会遭到连续啃咬，应提前躲开或是用攻击强制打断。根据锻炼系谱的升级路线，此战同样可以分为两种打法。

板斧流：延长奥义时间的“打出之铁锤”必须习得，并给小孩形态装备“秘法·幻化”。通常形态下BOSS只要使用乱刺或蛛丝这种原地停留类的招式，就果断发动奥义进攻，连续敲击配合大威力的狂化攻击可以很快扣除一条血槽。BOSS进入隐匿状态后，建议跑到场景左侧平台的下方，这里的平台可以挡掉BOSS的远程攻击，玩家只需对付零散的杂兵。如果BOSS靠近就瞄准时机打它几下，但切记此阶段的主要任务是回复灵力槽，不要做浪费板斧灵力的动作，而

是留到BOSS恢复成通常状态后再以奥义爆发。

狼牙棒流：相比第二场BOSS战没有更多必须学习的技能，尽量提升大人形态的攻击力即可。BOSS通常形态时要多用翻滚，尽量保持在她身体的下方或侧后方，当其喷吐蛛丝或发动乱刺时就用狼牙棒的旋转攻击配合满腹槽BUFF输出伤害。BOSS隐匿到背景中后，依旧是躲到场景左下方的平台下，在这里原地旋转狼牙棒既可以打退靠近的杂兵和BOSS，又可以把飞来的丝柱弹回去，可谓攻守兼备。要注意的是狼牙棒第三击挥舞很慢，面对袭来的敌人要提前按键攻击。

两种打法相较而言，“板斧流”更为简单暴力，准备几个勾玉回复灵力就可以一直把通常状态的BOSS压制住，“狼牙棒流”更考验操作，但对灵力的损耗不大，忍袋中准备好食物保持满腹状态即可。当BOSS在从隐匿形态切换回通常形态时，必定会回到场景上方的蜘蛛网正中心，用蛛丝拉出两个杂兵，此时正是提前站位展开猛攻的绝佳时机。无论是用小孩形态的奥义·大人形态的空中旋转攻击，还是变身成大鬼的百裂拳，都全力倾泻到她身上吧！



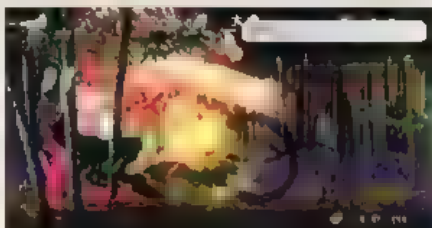
通关以后

任意难度通关后地图上的结界全部解除，玩家可以操纵罗邪鬼前往各地，挑战正篇流程的BOSS和魔窟。而再次去击败序幕和第二篇的BOSS也能得到饰品。在击倒正篇的16个BOSS后可以得到特殊装备品“转变の导へ”，装备着该饰品再次击倒络新妇就能迎来第二结局。

如果玩家购买并打完了全部4弹DLC，元禄怪奇谭的标题画面下还会追加“七宝招福”的选项——介绍在4弹DLC故事中出现的7位福神的宝物，以及制作组的感谢语，还有一张插画。

奖杯要点

“角隐女地狱”的奖杯组同样包含1金、2银、3铜共6个奖杯。条件设置与之前的DLC类似，难点依旧集中在“死狂”难度的BOSS挑战。不过由于罗邪鬼本身非常强力，整体难度低于先前三弹DLC，靠“秘奥「折伏」”踏破魔窟百鬼夜行更是毫无压力。



八景巡りと與入れ

取得条件：完成“角隐女地狱”的大话



阿武松

取得条件：在战斗中进入满腹状态20次

猛る巨女の凶行

取得条件：以大鬼形态击败BOSS

鬼退治の舞台袖

取得条件：完成“角隐女地狱”的所有结局

至极・角隐鬼女百花齐放

取得条件：在“死狂”难度下完成“角隐女地狱”的大话

魔窟の罗刹女

取得条件：用罗邪鬼通过所有的魔窟

锻炼系谱

下面给出锻炼系谱中的所有资料，建议在通关后优先挑战伊势的魔窟“铃鹿峠の大百足”，获得

饰品“山灵の护符”以便在战斗中多积累魂。习得最后一招“秘奥「折伏」”后装在大人形态上，配合旋转攻击触发狂化攻击后，可以快速地积累大鬼槽，便于积极地变身成为大鬼、完虐各路BOSS。

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
秘法「舍戒」	付与效果	给敌人造成的伤害、自己受到的伤害均上升10%	魂100	—
攻+3・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+3	魂276	—
攻+5・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+5	魂261	—
攻+4・大人	能力强化	大人形态的攻击力+4	魂290	—
奈落独乐	能力强化	小孩形态。+□键连打可以发动下段旋转攻击	生气984	—
攻+5・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+5	魂370	—
攻+4・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+4	魂320	—
攻+6・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+6	魂304	—
地狱炎舞	能力强化	从大鬼形态变为火球移动时附加爆炸效果	生气617	—
攻+7・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+7	魂350	—
攻+5・大人	能力强化	大人形态的攻击力+5	魂337	—
攻+7・大人	能力强化	大人形态的攻击力+7	魂389	—
轰天风车	能力强化	大人形态在空中连打□键可以发动旋转攻击	生气936	—
心得「加持」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气215、魂187	力5、体力2
攻+7・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+7	魂426	—
攻+11・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+11	魂715	—
心得「法眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气206、魂178	力8、体力4
攻+9・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+9	魂403	—
秘法「劫火」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气346、魂301	力11、体力5
攻+14・大人	能力强化	大人形态的攻击力+14	魂753	—
攻+8・大人	能力强化	大人形态的攻击力+8	魂448	—
心得「轮回」	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气189、魂164	力6、体力3
英气遑々	能力强化	出现满腹槽的状态下灵力回复速度上升50%	生气2074	—
巖岩おろし	能力强化	小孩形态的奥义连续命中时会在最后发动强力一击	生气2082	—
攻+15・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+15	魂819	—
攻+22・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+22	魂888	—
霸气扬扬	能力强化	出现满腹槽的状态下全体攻击的伤害上升30%	生气1874	—
攻+14・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+14	魂678	—
心得「求道」	付与效果	灵力的回复速度加快	生气397、魂345	力14、体力8
攻+27・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+27	魂1164	—
攻+16・大人	能力强化	大人形态的攻击力+16	魂862	—
鬼火あられ	能力强化	大人形态发动奥义时按住□，可变招为喷火弹	生气1970	—
鬼气凌刺其ノ意	能力强化	出现满腹槽的状态下攻击力上升10%	生气1977	—
攻+23・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+23	魂1228	—
秘法「幻化」	付与效果	奥义的伤害上升20%	生气454、魂395	力22、体力11
攻+17・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+17	魂938	—
攻+20・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+20	魂1074	—
心得「离苦」	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气1016、魂883	力47、体力26
攻+25・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+25	魂1017	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+19 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+19	魂776	—
秘法「法轮」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加20%	生气849、魂738	力36、体力20
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气1217、魂1058	力58、体力32
攻+22 大人	能力强化	大人形态的攻击力+22	魂1130	—
攻+19 大人	能力强化	大人形态的攻击力+19	魂987	—
秘法「无相」	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气708、魂616	力27、体力14
攻+24 大人	能力强化	大人形态的攻击力+24	魂1293	—
回天功	能力强化	发动狂化攻击时生命力回复5%	生气2668	—
攻+25 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+25	魂1408	—
攻+27 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+27	魂1609	—
攻+33 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+33	魂1525	—
攻+30 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+30	魂1332	—
浮岳掌	能力强化	将敌人打倒在地和令敌人断刀的能力增加	生气2402	—
攻+30 大人	能力强化	大人形态的攻击力+30	魂1694	—
攻+27 大人	能力强化	大人形态的攻击力+27	魂1480	—
火毬弾き	能力强化	大人形态发动奥义时按住「可」令火球来回弹跳	生气2535	—
攻+37 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+37	魂2876	—
打出之铁锤	能力强化	小孩形态发动奥义的持续时间延长	生气4085	—
攻+30 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+30	魂1841	—
心得「法雨」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气1456、魂1266	力70、体力38
刚鬼不屈	能力强化	大鬼形态的持续时间延长	生气3676	—
攻+35 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+35	魂1744	—
攻+41 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+41	魂2724	—
极意「降魔」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而大幅上升	生气1743、魂1516	力83、体力46
攻+32 大人	能力强化	大人形态的攻击力+32	魂1938	—
绯炎流星	能力强化	大人形态的突进攻击强化，长按时飞行距离延长	生气3880	—
攻+39 大人	能力强化	大人形态的攻击力+39	魂3027	—
极意「华严」	付与效果	奥义的伤害上升30%	生气2087、魂1815	力96、体力53
攻+50 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+50	魂4121	—
攻+44 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+44	魂3443	—
真髓「地大」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气3580、魂3113	力135、体力74
真髓「天眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气5131、魂4462	力159、体力88
攻+48 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+48	魂3262	—
真髓「久修」	付与效果	灵力的回复速度大幅加快	生气2991、魂2601	力122、体力68
真髓「转生」	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气4286、魂3727	力147、体力81
攻+46 大人	能力强化	大人形态的攻击力+46	魂3624	—
攻+53 大人	能力强化	大人形态的攻击力+53	魂4338	—
极意「虚空」	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气2498、魂2172	力110、体力60
练气法	能力强化	生气收集越多，攻击力越高	生气18439	—
攻+55 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+55	魂6312	—
攻+68 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+68	魂9708	—
龙破掌	能力强化	对倒地敌人造成的伤害上升30%	生气16595	—
攻+54 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+54	魂3904	—
攻+61 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+61	魂5980	—
攻+69 大人	能力强化	大人形态的攻击力+69	魂10220	—
攻+59 大人	能力强化	大人形态的攻击力+59	魂6644	—
鬼气波刺其ノ貳	能力强化	出现满腹槽的状态下攻击力再上升10%	生气17517	—
真髓「慈悲」	付与效果	每隔一段时间+生命力自动回复2%	生气6142、魂5341	力170、体力94
攻+72 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+72	魂15180	—
真髓「灭谛」	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气14101、魂12262	力202、体力111
极意「轮宝」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加30%	生气11262、魂9793	力192、体力106
攻+71 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+71	魂9198	—
攻+76 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+76	魂14380	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气21691、魂18862	力213、体力117
攻+75 大人	能力强化	大人形态的攻击力+75	魂15989	—
极意「黑业」	付与效果	给敌人造成的伤害、自己受到的伤害均上升20%	生气7353、魂6394	力180、体力99
攻+77 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+77	魂45771	—
攻+75 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+75	魂24354	—
极奈落独乐	能力强化	小孩形态下段旋转攻击的持续时间延长	生气58886	—
攻+82 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+82	魂43362	—
攻+78 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+78	魂23072	—
业火千烈拳	能力强化	大鬼形态的通常连击附加强力的爆炸效果	生气52998	—
真髓「天风车」	能力强化	大人形态的旋转攻击强化	生气55942	—
攻+77 大人	能力强化	大人形态的攻击力+77	魂25636	—
攻+81 大人	能力强化	大人形态的攻击力+81	魂48180	—
攻+88 子供	能力强化	小孩形态的攻击力+88	魂121725	—
攻+91 大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+91	魂115319	—
攻+89 大人	能力强化	大人形态的攻击力+89	魂128132	—
秘奥「折伏」	付与效果	发动狂化攻击时，全部灵力与大鬼槽回复30%	生气28411、魂24705	力277、体力147



游戏发售了一个多月，相信大部分玩家都和笔者一样，进入刷刷刷的阶段了，不知道有没刷到心仪的武器和护石呢？这次的研究主要是上辑攻略的补完，包括了上辑没有写的几只新怪，以及武器的强化派生表。

3DS

编美 官博 译 3/1/227

怪物猎人 4 G

モンスターハンター4G

Capcom

日期

2014年10月11日

3264日元

对应平台 3DS/PS4/WiiU

怪物攻略



怪物猎人4G

主要招式

钻地 白一角龙钻地后只有垂直起上一种攻击方式，可根据尘土扬起的地方判断起上位置。

突进 直线型的冲撞攻击，速度较快，可横向移动回避，注意白一角龙有时会在突进完后马上 80 度转身突进第二次。

摆尾 一般用于突进之后，攻击前来追击的猎人，由于摆尾是先右后左，从其右后侧接近比较容易追击成功。

甩尾 类似火龙的顺时针甩尾 角龙的尾巴长，攻击范围大，断尾使范围减小后比较容易反击。

侧撞 近距离时最有威胁的一招，出招速度快，判定大，位于白一角龙脚部附近时要注意。

二连气顶 针对正面目标的近距离招式，出招速度快，往其右侧移动会相对容易回避 如果有盾的武器最好选择防御。

狩猎要点

和一角龙一样，钻地和突进是白一角龙的两大杀手锏，不过这两个同时也是它的弱点。白一角龙钻地后可以趁其在地中时用音爆弹将其炸出地面，这时白一角龙会陷入和中落穴时一样的硬直状态，而且从硬直恢复过来时白一角龙会短暂地飞到空中，这时使用闪光玉可将它从空中闪下来，造成倒地硬直，这个 Combo 可以争取不少的攻击机会，但要注意音爆弹对发怒后的白一角龙无效。而对付白一角龙的突进，则可以引它去撞特定的柱子，这样它的角就会暂时卡在柱子里拔不出来，任由我们攻击，村任务树海狩猎白一角龙时的柱子则是其初始出现区域，不过要注意的是如果破坏了白一角龙的角或柱子被白一角龙的攻击破坏，这个方法就使用不了了。



锈

钢

龙

龙、水

角、翼、尾

的目标，不过判定不大，保持移动基本不会被打中。

地上扑杀：锈钢龙的专用招式，直立起身子对近距离目标扑杀，出招速度很快，并且很多时候会连续使用两次，来不及回避时要赶紧防御或飞扑。

主要招式

突进：直线型突进，横向移动回避。

爪击 主要针对侧面的爪击，远离或往钢龙身体下方回避皆可，但注意尾部也有攻击判定。

吐息 直线型单发吐息，从侧面接近后可反击。

后跳吐息 吐息的同时用后跳拉开距离，不容易反击。吐息分为单发、双发和单发蓄力型三种，着地后会形成龙卷在场上残留一段时间，其中单发蓄力型的大龙卷不仅范围大，残留时间长，而且周围还有风压效果。

空中吐息 和后跳吐息一样同样分为单发、双发和单发蓄力型三种，并且经常会连续使用。

空中吐息扫射 在空中用风进行持续扫射，分为扇形和以自身为中心的圆形两种，都可以往其正下方回避并攻击。

滑翔 空中版的突进 同样是横向移动回避。

空中扑杀 也是空中的招式，主要针对中距离

锈钢龙是处于蜕皮时期的钢龙，全身覆盖着准备蜕去的生锈龙鳞，导致头、腹、尾以外的地方肉质硬化，攻击时要尽量打这三个地方，以免弹刀产生硬直。另外锈钢龙的速度也比钢龙快，经常会跳到猎人的侧面发起攻击，所以一定活用镜头锁定功能，将其时常保持在自己视野范围内。

和对付普通钢龙一样，先将锈钢龙的风护罩解除是狩猎的首要课题，不过由于锈钢龙的动作很快，能供我们攻击的机会很少，一般都是趁其升空用闪光玉闪下来或乘骑来制造攻击机会，然后趁其倒地时集中攻击头部打出硬直，这样可令护罩暂时消失，除此之外，令锈钢龙中毒或破坏它的角也能令其龙风压减小为风压【大】，这样就好打很多了。

蛇

帝

龙

龙

头(2阶段)、前爪、胸(2阶段)、背(2阶段)、后脚、尾(2阶段)

主要招式

吐息 吐息落地后会有大范围爆炸，看蛇帝龙嘴里有火光的时候就得做好飞扑或防御的准备了。

吐息扫射 蛇帝龙从地图上消失后使用的招式，涵盖全场的范围攻击，可看准吐息过来时用飞扑来躲，用完蛇帝龙会有短暂硬直，可趁这时攻击。

噬咬 一般在地图西面平台时使用，针对单

体目标的直线攻击，看到它张大嘴从版面边缘过来时就可准备回避或防御了，躲开后可攻击处于硬直状态的蛇帝龙。

入噬咬 和吐息扫射一样，使用前蛇帝龙会从地图上消失，然后从地图一侧发起噬咬，同样用完蛇帝龙会有短暂硬直。

陨石雨 比起蛇王龙，蛇帝龙的陨石雨更加频繁，需看准陨石的落点来躲。

爪击 非攀附状态下的招式，在北面平台时为左爪攻击，西面为右爪攻击，注意爪部变红时这招会在地上留下熔岩地形。

扫尾 在地图北面平台时使用，针对尾巴附近的猎人的攻击，虽然范围不小，但伤害不高，扫完后尾巴会暂时留在平台上，可趁此时反击。

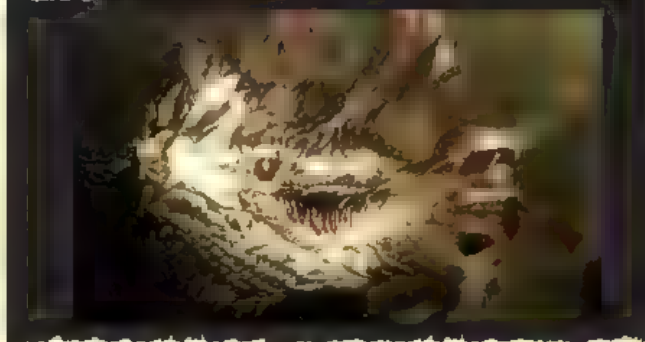
和蛇王龙一样，和蛇帝龙的战斗也分为地图西北面的石柱以及北面和西面的平台三部分。当它攀附在西北的石柱上时，猎人可以从高台爬上它的身体，沿着身体一直向上可到达背部，攻击两个大扇刃。如果中间跳到石柱的蔓藤上，还可以到达头部和爪子处，如果这时头部已经破坏了一阶段，还可以跳到它头顶可以进行两次素材剥取。

蛇帝龙从石柱上下来后，会分别出现在西面和北面的平台上。这时可以攻击它的胸部和两个爪子，但要注意这时蛇帝龙会使用大噬咬和吐息扫射，两招的攻击力都很高，中了的话十有八九会被秒杀，得看准攻击过来时使用飞扑来躲，又或者使用モドリ玉回营地。另外在北面平台时蛇帝龙还会使用扫尾，扫尾

后尾巴会暂时留在平台上，是破尾的好时机。

当蛇帝龙的HP在一定以下时它会把北面平台破坏掉，战斗中心转到西面平台和石柱上，还有这时陨石的掉落点有一定几率会出现矿石，从矿石上可以挖到凶星の破片，这个素材只有通过这个方法得到。

蛇帝龙与蛇王龙不同的地方在于肉质硬化，只有部位变红时才砍得进，还有当它头部和爪部变红时，噬咬和爪击会在地上留下熔岩地形。



武器派生表

※括号内的属性需要技能“觉醒”才能发动。

大剣

アイアンソード系

武器名	基礎値	特殊効果	会心	備考
アイアンソート	288		0%	
アイアンソート改	336		0%	
トバスタースート	384	-	0%	—
トバスタースート改	480	-	0%	—
トブレイズブレイト	528	防+10	0%	—
トブレイズブレイト改	624	防+15	0%	○
トアツパブレイズ	720	防+20 火250↑	5%	○□
トマスタブレイズ	768	防30 火380	5%	○
トエクセルブレイズ	1104	防+35 火400	10%	○□
トグラントブレイズ	1248	防+40 火430	10%	—
トクロムレイザー	720	毒300	15%	—
トクロムデスレイザー	768	毒370	20%	○
トクロムヘル	1056	毒420	20%	○□
トクロムヘブン	1152	毒470	30%	○
トフルミネソート	528	雷250	0%	—
トフルミネソート改	720	雷350	0%	—
トフルフルミネソート	816	雷450	0%	○
トブラッドフルミネソート	1008	雷550	0%	—
トブラッドフルミネソート改	1200	雷630	0%	○
ト武骨包丁	624	-	10%	—
ト武骨包丁【舟行】	720	-	10%	—
トトビの太刀	864	水200	20%	—
トトビの太刀【荒砥】	912	水270↑	20%	—
トトビの太刀【出刃】	1248	爆破350↑	20%	—
トトビの太刀【沸騰】	1392	爆破420↑	20%	○
トプラスウォール	768	防+20	0%	—
トグレンウォール	960	防+25 火150↑	0%	○
トクラッククリン	1008	防+30 火370	0%	○
トクラッククリン改	1392	防+40 火380	0%	○

武器名	基礎値	特殊効果	会心	備考
ト絶倫剣タイタニアス	1488	防+50 火390	0%	—
ト亮くれの太刀	480	-	0%	—
ト旗長の太刀	528	-	0%	—
トブライトオシヤウ	576	龍150	25%	○
トブライトオダク	624	龍200	35%	○
トブライトオトウム	672	龍220	45%	—
トTHEアボカリプス	768	龍250	65%	○
トTHEンヤニン	1056	龍320	65%	—
トTHEオリジン	1152	龍400	65%	—
ト大王剣フウライ	672	雷120	0%	—
ト王牙太刀【黒雷】	768	雷220	0%	○
ト王牙太刀【白雷】	816	雷240	0%	○
ト王牙太刀【黒雷】改	1152	雷490	0%	○□
ト王牙太刀【白雷】改	1296	雷550	0%	○□
ト王牙太刀【黒雷】	864	雷240	20%	—
ト王牙太刀【白雷】	912	雷260	25%	—
ト王牙太刀【黒雷】	1296	雷300	30%	○
ト王牙太刀【黒雷】	1344	雷350	30%	—
ト王牙太刀【天】	1104	雷400	0%	○
トガウガルバク	1248	雷500	0%	○
トロスボソート	480	水230	0%	—
トロスボソート改	528	水300	0%	—
トカタラクトソート	720	水340	0%	○
トカタラクトブレイト	816	水480	0%	—
トカタラクトブレイト改	1200	水600	0%	○

ボウブレイド系

武器名	基礎値	特殊効果	会心	備考
ボウブレイド	384		0%	
ボウブレイド改	432		0%	
トオオアギト	480		0%	
トオオアギト改	528		0%	
トゴレムブレイド	576	-	0%	—
トティガノアギト	672		5%	—

名前	属性	特殊効果	威力	備考
トランス大剣「王虎」	864		0%	
「カ」サスブレイト	812	(爆破 250)	5%	〇
「」トランス大剣「赤威」	960	爆破 300	10%	〇
「」トランス大剣「赤威」改	1298	(爆破 330)	15%	〇〇
「」トランス大剣「神威」	1440	(爆破 400)	25%	〇〇
「」トディオスブレイド	720	爆破 180	0%	〇
「」トディオスブレイド改	768	爆破 230	0%	〇
「」トランスの大剣	864	爆破 280	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ	1200	爆破 350	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ	1298	爆破 400	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ	812		10%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1248		10%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1440		5%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1392	-	-10%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1536	-	-20%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	576	毒 150	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	672	毒 180	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	816	毒 200	5%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	864	毒 360	5%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1152	毒 400	10%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1296	毒 450	10%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	864	(火 480)	10%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1296	(火 500)	15%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1344	(火 530)	20%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	672	氷 150	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	720	氷 200	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	768	氷 420	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	912	氷 500	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1200	氷 550	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1296	氷 620	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	816	氷 320	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1104	氷 370	0%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1200	氷 420	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	480	氷 250	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	576	氷 420	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	624	氷 540	0%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	720	氷 680	0%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	960	氷 730	0%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1056	氷 800	0%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	912	氷 730	0%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1008	氷 800	0%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	528		10%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	576		15%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	624	(睡眠 300)	30%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	672	睡眠 350	35%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	960	(睡眠 370)	35%	〇〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1008	睡眠 400	40%	〇
「」トランス大剣ディオホコリ改	1104	(睡眠 450)	40%	〇〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
蛇剣【大蛇】	480		0%	〇
トランス蛇剣【大蛇】改	528		0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	576	毒 450	0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	672	毒 550	0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	720	毒 700	0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	1056	毒 800	0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	528	火 180	0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	576	火 220	0%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	672	(毒 450)	5%	〇〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	768	(毒 450)	10%	〇〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	816	(毒 600)	15%	〇〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	1152	(毒 620)	20%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	1248	(毒 650)	25%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	576	-	35%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	768	(麻痺 300)	45%	〇〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	1056	(麻痺 340)	45%	〇
「」トランス蛇剣【大蛇】改	1152	(麻痺 380)	50%	〇〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
水剣ガノトス	576	水 150	0%	〇
トランス水剣ガノトス改	672	水 220	0%	〇
「」トランス水剣ガノトス改	768	水 250	0%	〇
「」トランス水剣ガノトス改	864	水 320	0%	〇
「」トランス水剣ガノトス改	1152	水 380	0%	〇
「」トランス水剣ガノトス改	1296	水 450	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
レイトウマグル	480	氷 350	0%	〇
トランスレイトウマグル	672	氷 500	0%	〇
トランスレイトウマグル	860	氷 750	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
召雷剣【麒麟】	624	雷 500, 防 15	0%	〇
トランス召雷剣【麒麟王】	768	雷 620, 防 +25	0%	〇
トランス召雷剣【麒麟帝】	1152	雷 860, 防 +36	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
レッドシザ	816	防 +20	0%	〇
トランスレッドシザ	1056	防 +30	0%	〇
トランスレッドシザ	1200	防 +45, 氷 260	0%	〇
トランスレッドシザ	1296	防 +60, (氷 350)	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
ヴォルガヘル	672	爆破 150	0%	〇
トランスヴォルガヘル	768	(爆破 250)	0%	〇〇
トランスヴォルガヘル	1008	(爆破 460)	0%	〇〇
トランスヴォルガヘル	1152	爆破 620	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
チェ・ダアルザバル	864		10%	〇
トランスチェ・ダアルザバル改	960	-	10%	〇
トランスチェ・ダアルザバル改	1248	-	20%	〇
トランスチェ・ダアルザバル改	1392	-	20%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
大振りな剣の欠片	812	防 +20, (麻痺 120)	-20%	〇
トランス大振りな剣の欠片	1008	防 +25, 麻痺 240	-10%	〇
トランス大振りな剣の欠片	1344	防 +30, 麻痺 290	10%	〇
トランス大振りな剣の欠片	1440	防 +40, 麻痺 320	10%	〇
トランス大振りな剣の欠片	1488	防 +45, (麻痺 380)	10%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
暴言剣【麒麟帝】	672	氷 600, 防 +40	0%	〇
トランス暴言剣【麒麟帝】	860	氷 700, 防 +42	0%	〇
トランス暴言剣【麒麟帝】	1104	氷 800, 防 +48	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
雷剣エムカムトルム	1104		30%	〇
トランス雷剣エムカムトルム	1632		40%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
雷剣ウエンカムルバス	1248	氷 100, 防 +10	-30%	〇
トランス雷剣ウエンカムルバス	1728	氷 120, 防 +20	-30%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
ミラブレイド	864	氷 300	0%	〇
トランスミラブレイド	1488	氷 430	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
シャイン・グ・ク	1488	氷 120	45/20%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
グランシャムシル	1392	氷 660	0%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
エルダオル=ディグル	1488	氷 250	-50%	〇

名前	属性	特殊効果	威力	備考
眠きの碑	1344	睡眠 130	10%	〇
トランス眠きの碑	1440	睡眠 180	20%	〇

フレイムミラブレイド系				
	特殊能力	毒心	毒属性	備考
フレイムミラブレイド	1200	火 1000	20%	――

ミラアンセスシア系				
武器名	攻击力	特殊効果	会心	属性値
ミラアンセスシア	1296	龙 750	0%	

ミラアンセスシア系				
武器名	攻击力	特殊効果	会心	鑑賞値
ミラアンセスシア	1296	炎 750	0%	

涙くさびた大剣豪

涙くさびた大剣系

凄くさびた大剣	240		0%	
「さびた大剣	288		0%	—
トイシエントブレート	480	差 450	0%	
「エルダモニュメント	672	差 480	0%	○○○
「エターナルグレイブ	1056	差 600	0%	○○○
「鋼氷大剣	768	氷 320	5%	○
「ダオラ=デダニダル	864	氷 470	10%	□
「ダオラ=ディグリベダ	1286	氷 520	10%	○

震く凶化した大洞系

速く風化した大剣	240		10%
「風化した大剣	384		10%
トエビタフブレ ト	720	差 550	0%
「エビタフブレ ト改	864	差 600	0%
「エビタフイデオ	1152	差 700	0%
トエスカブレイド	816	爆破 380	0%
トキングエスカブレイト	864	爆破 450	0%
トエスカ デル ソル	1248	爆破 690	0%

ホウマノツルギ系				
		特殊能力	愛心	備考欄
ホウマノツルギ	480	雷 280, 防 +5	5%	——
レノマノツルギ	672	雷 650, 防 +10	15%	

๑๒๓๔๕๖๗๘๙๑๐๑๑๑๒๑๓๑๔๑๕๑๖๑๗๑๘๑๙๒๐๒๑๒๒๒๓๒๔๒๕๒๖๒๗๒๘๒๙๓๐

真・競新倒系				
競新倒系	競新倒系	競新倒系	競新倒系	競新倒系
真 競新倒系	57%		0%	
大地 競新倒系	91%	(療療 100)	0%	

キャプテンJブレイド系				
		特殊効果	蓄心	破壊値
キャプテンJブレイド	672	爆破 250	0%	
キャプテンJバスタ	768	爆破 350	0%	

キャプテンJブレイド系				
名前	HP	特殊能力	属性	備考
キャプテンJブレイド	672	(爆破 250)	0%	
キャプテンJバスター	788	(爆破 350)	0%	

仁剣【任客立ち】系				
武器名	属性	特殊効果	属性	備考
仁剣【任客立ち】	1104		10%	

仁剣【任者立ち】系				
武器名	威力	特殊効果	属性	備考
仁剣【任者立ち】	1104		70%	

ユニバ・スクロム系				
武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄撃有
ユニバ スクロム	768	防+20, 氷550	0%	○

ユニバ・スクロム系				
漢字名	英商名	特殊効果	毒性	備考
ユニバ スクロム	768	防+20, 氷550	0%	○

クロオビブレイド系				
		弾速(m/s)	威力	貫通値
クロオビブレイド	1296	(火270)	0%	

クロオビブレイド系				
名前	レベル	属性	威力	備考
クロオビブレイド	129F	炎 270°	0%	

Gブレイド系				
	特選球果	蜜心	糖蜜糖	
Gブレイド	1.84 (1.8)	0%		

Gブレイド系				
	属性	特殊効果	蓄力	補正倍
Gブレイド	炎	炎属性ダメージ150%	0%	補正倍

アニバ・サリ・ソ・ド系				
		育成条件	育成PC	育成時間
アニバ・サリ・ソ・ド	1392	防+20、機破 240	0%	

アニバ・サリ・ソ・ド系				
名前	属性	得意技	威力	備考
アニバ・サリ・ソ・ド	1392	防+20、機破240	0%	

アモンの剣系				
武器名	革造力	特殊効果	属性	備考
アモンの剣	1296	火 520	20%	

アモンの剣系				
武器名	威力	特殊効果	属性	備考
アモンの剣	1296	火 520	20%	

[illegible]

太刀

铁刀系				
品名	规格	单位	数量	备注
铁刀	100mm	把	10	
铁刀	150mm	把	5	
铁刀	200mm	把	3	
铁刀	250mm	把	2	
铁刀	300mm	把	1	

双刀	188		0%	
└鉄刀【横】	231		0%	
└鉄刀【神楽】	264		0%	
└斬破刀	330	雷 100	5%	
└ト奥斬破	396	雷 120	5%	
└└└鬼哭斬破刀	462	雷 200	10%	○
└└└鬼哭斬破刀・真打	495	雷 230	15%	○ ○
└└└妖刀 鬼怨斬首刀	627	雷 300	15%	○ ○
└└└ハ界族鬼斬破刀	759	雷 360	20%	○ ○
└└ステイル of アクト	396	龙 100	20%	
└└ステイル of ロウ	429	龙 150	25%	
└└ステイル of ジャッパ	462	龙 180	30%	
└└THE ジャスティス	528	龙 230	40%	○
└└THE ロウ	726	龙 260	45%	○
└└THE デイカロ グ	792	龙 300	45%	○
└クラブカッタ	528	防 +30	0%	
└トダイミョウカッタ	594	防 +40	0%	
└└└ダイミョウカッタ 改	726	防 +50	0%	
└└└レザミスライサ	858	防 +80	0%	
└└トクムゾンサイズ	528	火 180	0%	
└└└クリムゾンサイズ流	594	火 220	0%	○
└└└モノブロスサイズ	891	火 250	0%	○ ○
└ホワイ トンテイス	792	氷 230	0%	
└クレセントヴァイス	891	氷 260	0%	
└氷刀	297	氷 150	5%	○
└└氷刃改	396	氷 180	5%	
└└└氷刃【雪花】	462	氷 220	10%	○ ○
└└└氷刃【雪月花】	495	氷 290	10%	○ ○ ○
└└└雪 文字	728	氷 380	10%	○ ○ ○
└└雷 文字【銀世界】	852	氷 440	15%	○ ○ ○
└ヒトウサ ヘル	462	(毒 100)	25%	○ ○
└ヒトウサ ヘル改	561	(毒 120)	30%	○
└氷刀【月影】	593	(毒 180)	40%	○ ○
└七星刀【天杖】	759	(毒 200)	40%	○
└銀斬りヒゲ	429		10%	
└銀斬りヒゲ【无銘】	462		10%	
└銀斬りヒゲ【直参】	528		10%	

武器名	威力	特殊效果	必中	装填槽
(ト鬼神の牙)	594	、氷 100、	20%。	

武器名	威力	属性	威力	属性	威力	属性
【 一般 】【 大元祖 】【 新調 】【	524	爆破 260	0%			
【 ーガディアンソード	485	水 200	0%			
【 ーインベリアルソ ト	528	水 260	0%			
【 ーアクアガ ディアン	726	水 320	0%			
【 ーアトランティカ	858	水 400	0%			
【 ー飞龙刀 】【 紅葉】	420	火 200	0%			
【 ー飞龙刀 】【 朱】	482	火 300	0%			
【 ー飞龙刀 】【 楓】	495	火 350	0%			
【 ー飞龙刀 】【 銀】	561	火 460	0%			
【 ー飞龙刀 】【 白銀】	759	火 480	0%			
【 ー飞龙刀 】【 椿】	858	火 520	0%			
【 ー飞龙刀 】【 焰 量】	594	火 180	5%			
【 ー飞龙刀 】【 ハ重標】	693	火 200	10%			
【 ー飞龙刀 】【 花ノ雲】	792	火 240	15%			
【 ーディオスソ ト	495	爆破 150	0%			
【 ーディオスソード攻	528	爆破 200	0%			
【 ー爆碎の大刀	594	爆破 240	0%			
【 ー破岩ノホムラ	825	爆破 300	0%			
【 ー碎光の断刀	891	爆破 360	0%			



骨	231	—	0%	——
「大骨」	264	—	0%	——
「骨刀【犬牙】」	297		0%	——
「骨刀【豺牙】」	330		0%	——
「「骨刀【狼牙】」	386		0%	——
「「「虎刀」	495		10%	——
「「「「虎刀【狼刃】」	561		10%	——
「「「「虎刀【狼刃】」	594	【爆破 220，	5%	——
「「「「虎刀【狼刃】」	627	【爆破 280】	10%	——
「「「「虎刀【狼刃】」改	858	爆破 300	15%	——
「「「「虎刀【狼刃】」	957	【爆破 330，	20%	——
「「「「「ディオスソ ド	485	爆破 150	0%	——
「「「「「ディオスソ ド改	528	爆破 200	0%	——
「「「「「爆砕の火刀	594	爆破 240	0%	——
「「「「「破岩刀ホムラ	825	爆破 300	0%	——
「「「「「破光の鋭刀	881	爆破 360	0%	——

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
トミライキノ改	495	雷 340	0%	—
トミ牙刀【伏雷】	528	雷 440	0%	—
トミ王牙刀【天威】	759	雷 490	0%	○
トミガオウ バルグノオ	825	雷 530	0%	—
トミ獄刀ノユウゴツ	561	竜 360	0%	○○○
トミ狼牙刀【悪獣】	825	竜 380	0%	○○○
トミ真 狼牙刀【寂滅】	858	竜 410	0%	○○○
トミコイルト ネイル	363	麻痺 120 防 +5	0%	○
トミコイルト ネイル改	429	麻痺 200 防 +10	0%	○○
トミコイルト サ ヘル	495	麻痺 220 防 +10	0%	○
トミバラコイルト サ ヘル	528	麻痺 250 防 +10	0%	○
トミハラコイルト エツジ	726	麻痺 300 防 +15	0%	○○○
トミバラジグド エツジ	825	麻痺 380 防 +20	0%	○○○
トミヒュドラ	726	氷 320	0%	—
トミヒュドラ改	792	氷 350	0%	○○
トミアルファルド	858	氷 420	0%	○○○
トミシャルトウ	297	水 150	0%	—
トミシャルトウラ	330	水 200	0%	—
トミシャルトウラ改	363	水 300	0%	—
トミシャルクトウラ	396	水 350	0%	○
トミシャルド バラダハル	429	水 450	0%	○
トミシャルド バラダハル	726	水 610	0%	○○○
トミアトルシャ レン	627	火 610	0%	○○○
トミシャングルラ マ	693	火 680	0%	○○○
トミダイトウ【鳥】	429	毒 120	5%	○
トミダイトウ【狼】	462	毒 180	10%	○
トミダイトウ【凶】	561	毒 270	15%	○
トミダイトウ【厄】	726	毒 330	20%	○○○
トミ黒狼将軍のダイトウ	825	毒 380	25%	○○○
トミ鬼屠刀	594	雷 220	~10%	—
トミ大鬼屠刀	627	雷 330	10%	○
トミ大鬼屠刀【刹那】	858	雷 400	10%	—
トミ大鬼屠刀【阿修羅】	924	雷 460	10%	○
トミクライブラッド	330	睡眠 100	5%	—
トミクライブラッド改	363	睡眠 200	10%	—
トミアリストブラッド	396	睡眠 240	20%	—
トミハイオブティマス	429	睡眠 270	25%	—
トミハイオブティマス改	594	睡眠 300	30%	—
トミグル ム	660	睡眠 350	40%	—
トミクマタ	726	睡眠 380	40%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
タチウオノタチ	297	氷 150	0%	—
トミタチウオノタチ改	330	氷 360	0%	—
トミ新刀ハクナギ	429	氷 540	0%	—
トミ特製太刀ウオノカミ	680	氷 680	0%	○○○

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
成敗刀	429	水 250 防 +10	0%	—
トミ成刀【両佐能手】	462	水 550 防 +26	5%	—
トミ終々切丸	726	水 670 防 +35	10%	—
トミ豪斬刀【大穴半返】	792	水 720 防 +40	10%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
ウイントイ タ	429	氷 280	0%	—
トミノス	452	氷 500	0%	○○○
トミノス改	660	氷 520	0%	○○○
トミエウロス	759	氷 550	0%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
クル エルベイン	594	氷 120	0%	○
トミカラミティベイン	627	氷 140	0%	—
トミ氷刀ダインスレイヴ	680	氷 180	5%	○
トミ氷刀シンスレイヴ	924	氷 280	10%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
南蛮刀	462	水 300	10%	—
トミ南蛮刀【鋭斬】	528	水 400	15%	—
トミ金物 九十九牙丸	825	水 500	20%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
シミタ アルナシト	561	—	5%	—
トミシミタ アルナシト改	627	—	5%	○
トミ叛逆の鋭刃	825	—	10%	○○○
トミ叛逆のシ ルネギオン	924	—	10%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
尾刃を模す太刀	660	防 + 20 , 麻痺 80	15%	○
トミ威風堂々に舞くシゲノ	693	防 + 25 , 麻痺 140	15%	○○○
トミ内王ジゲンバウエル	957	防 + 30 , 麻痺 200	10%	○○○
トミ常刀ドラウルク	1023	防 + 35 , 麻痺 220	10%	○○○
トミ蛇帝刀ネボスマデュラ	1056	防 + 40 , 麻痺 240	10%	○○○

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
龍木ノ太刀	561	麻痺 120	0%	—
トミ龍木ノ太刀【神契】	660	麻痺 140	0%	—
トミ龍木ノ太刀【神斬】	858	麻痺 250	0%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
鷹刀タンネカムトルム	726	—	15%	—
トミ鷹刀タケノタンカム	1122	—	30%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
鷹刀ウコトカムルバス	858	氷 100 防 +10	30%	—
トミ鷹刀ウコトオンカム	1188	氷 120 防 +20	30%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
ミラドレバノン	495	竜 460	0%	—
トミミラザ ケスバノン	792	竜 620	0%	○

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
雷刀ジンライ	673	雷 100	10%	—
トミ雷刀ジンライ改	792	雷 140	10%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
カオス or ロウ	990	竜 100	30/10%	○

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
大長老の紛差系	858	火 170	10%	—
トミ新造刀【スサノオ】	1023	火 170	10%	○

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
ファントムミラ ジュ	891	防 +20 , 毒 270	10%	○

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
エルダオル=レイド	890	氷 220	50%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
誇いの折れ口	881	睡眠 90	~10%	—
トミ新耶のエルガレイオン	857	睡眠 160	15%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
ミラフォティア	759	火 750	20%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
ミラアンセスフィア	891	雷 680	0%	—

武器名	攻撃力	特殊効果	会心	備考欄
凄く風化した太刀	231	—	30%	—
トミ風化した太刀	264	—	20%	—
トミオヴィリオン	429	竜 580	0%	○
トミオヴィリオン改	627	竜 640	0%	—
トミオメントノス	759	竜 720	0%	○○○
トミ鋼氷大刃	528	氷 220	0%	—
トミダオラ=レイド	561	氷 350	0%	○○○
トミダオラ=スト ム	891	氷 530	0%	—
トミ帝王刀	528	爆破 390	0%	—
トミ帝王刀【阳炎】	825	爆破 440	0%	—

铁砷牙系

項目	標準値	特殊値	備考
欲碎牙	330		0%
欲碎牙口	528	(水 240)	0% □□□

スタ-ライトゲ-ト系

	標準	特許進展	進捗	直前直後
スタ ライトゲ ト	396		0%	○○○
エタ ナルゲ ト	561	{ 水 340 }	0%	○○○

フォックスグレスト系

武器名	威力	特殊効果	属性	備考
フォックスクレスト	429	爆破 23D 防 +10	10%	
〜捕殺専用剣「空狐」	528	爆破 33D 防 +20	5%	〇—

EX 成敗刀系

EX 成績	特選結果	選家選
EX 成績 1/2	429 (水 200)	15%
EX 豪刀【頑能平】	495 (水 450)	25%

霸王劍魂

3.4	1.75	1.75	1.75	1.75	1.75
1.75	1.75	1.75	1.75	1.75	1.75

海賊持りの魂胆

海賊狩りの魂	528	(火 140)	60°	
--------	-----	---------	-----	--

チェンブレイド系

ディノブレイト	924	雷 520	0%	
---------	-----	-------	----	--

MH 部热血指导竹刀系

MM 御砂山指導竹刀	924	防 +45, 入 370	30%	
------------	-----	--------------	-----	--

片手劍

ハンク・ナイフ

		特効属性	安心	破壊値
ハンタ ナイフ	84	-	0%	——
トハンターナイフ改	88	-	0%	——
トソルジャ ダガ	112	-	0%	——
トコマンドダガ	140	-	0%	——
トデッドリ ナイフ	154	-	0%	——
トデッドリ ナイフ改	168	-	0%	〇〇—
トマサカナナイフ	196	(毒200)	0%	〇〇—
トケツツアナイフ	210	(毒270)	0%	〇〇—
トレベリオルナイフ	238	(毒350)	0%	〇〇〇
トレベリオルナイフ改	308	(毒380)	0%	〇〇〇
トヴェンジンナイフ	364	(毒410)	0%	〇〇〇
トアングロチェソカ	168	毒120	15%	——
トアングロサ チャ	182	毒150	20%	——
トアングロシ カ	196	毒200	25%	——
トTHEデイチク	252	毒260	30%	——
トTHEトルー	322	毒310	40%	〇——
トTHEシャロツク	336	毒350	40%	〇——
トフリンセスレイピア	168	毒100	0%	——
トクインレイピア	182	毒130	0%	〇——
トクインロ ズ	210	毒200	0%	〇——
トロイヤルロ ズ	252	毒260	0%	〇——
トロイヤルロ ズ改	336	毒270	0%	〇——
トハイネスロ ズ	378	毒290	0%	〇——
トルナティックロ-ズ	406	毒310	0%	〇〇—
トドスパイトダガ-	154	-	-10%	——
トドスパイトダガ 改	168	-	5%	——
トドスファングダガ	196	-	0%	——
トドスファングダガ 改	224	(睡眠120)	10%	——
トドスラッシュダガ	238	(睡眠180)	10%	〇〇—
トドストライクダガ	322	(睡眠230)	10%	〇〇〇
トバイドラード	224	毒140	0%	〇——
トデッドノイボイズン	322	毒280	0%	〇〇〇
トスパイクサークル	238	麻痺140	-10%	〇——
トバラスバイクサークル	252	麻痺150	10%	〇——
トバラスバイクロンド	322	麻痺210	10%	〇——
トバライズロンド	384	麻痺250	10%	〇——
トラビスブリズム	308	水320	0%	〇——
トグロ ツラング	336	水370	0%	〇——
ト王剣シツライ	198	雷120	0%	——
ト王牙剣【折雷】	224	雷160	0%	——
ト狼剣リュウアン	224	毒350	0%	——
ト狼牙剣【欲求】	350	毒390	0%	——
ト狼牙剣【欲求】	378	毒430	0%	——
トラギアソ ド	252	雷180	0%	〇——
トハイラギアソ ト	280	雷270	0%	〇〇—
トネオラギアソ ド	350	雷300	0%	〇〇〇
ト白雷剣ネオデイス	375	雷330	0%	〇〇—
トハンタ カリンガ	112	-	0%	——
トアサシンカリンガ	126	-	0%	——
トヴァイバ バイト	140	麻痺100	0%	——
トヴァイバ バイト改	154	麻痺120	0%	〇——
トデスバライズ	182	麻痺150	0%	〇——

武器名	攻击力	特殊效果	会心	破军槽
-----	-----	------	----	-----

、	ア シンダハ カ	196	麻痺 220	0%	
	レアシダル ハ カス	224	麻痺 240	0%	○—
,	レク トルガン	308	麻痺 270	0%	
	レクトラ・バルガン	336	麻痺 320	0%	□
レ	ボイズンタバベルジン	140	毒 180	0%	
	トボイズンタバベルジン改	154	毒 250	0%	
	トアソパー・タバベルジン	182	毒 350	0%	○—
	レテッドガイタバベルジン	186	毒 500	0%	○ ○—
	レグリヨフランキスカ	294	毒 520	0%	○
	レグリヨフランキスカ改	350	毒 580	0%	○
	レライトニングヘイン	186	雷 270	0%	
	レ雲神剣イントラ	224	雷 400	0%	○—
	レ雲神剣ノグ インドラ	294	雷 450	0%	○—
レ	バーンエッジ	196	火 100	0%	—
	トバーンエッジ改	238	火 120	0%	○—
	レイフリートマロウ	266	火 150	0%	○—
	レイ ルト マロウ	280	火 200	0%	○—
	レイ ルトドラディウス	336	火 260	0%	○
	レブラチナムド ン	378	火 300	0%	○
	レアニュラソル	382	火 350	0%	○—
レ	ディオスエッジ	196	爆破 150	0%	—
	レディオスエッジ改	210	爆破 180	0%	—
	レ爆弾の裂創	238	爆破 220	0%	○—
	レ破岩創デストルタジオ	336	爆破 320	0%	□
	レ碎光の恒創	378	爆破 380	0%	○

ボ・ンククリ系

		特製武器	属性	備考
ポ ンクリ	112		0%	
↳ポ ンクリ改	128		0%	
トチ マクリ	140		0%	
Ⅰ シヤ ドカッタ	168	氷 100	15%	
Ⅰ トシヤ-ドカッタ-改	196	氷 120	-15%	
Ⅰ シヤ-ドメインソード	238	氷 180	-10%	
Ⅰ エクスシヤ-メフィン	262	氷 210	-10%	
Ⅰ トジェロアクザル	308	氷 280	10%	○
Ⅰ ゴギルギルアクザル	364	氷 330	10%	○
Ⅰ メアゲ トゼ ゲ	336	麻痺 100	0%	○
Ⅰ ゴギルシンゼ ゲ	392	麻痺 130	0%	○
Ⅰ ↳レックスクロウ	210	-	-15%	
Ⅰ ↳剣創【虎眼】	252	-	-10%	
Ⅰ ↳カ-サスクロウ	266	(爆破 80)	-5%	
Ⅰ ↳沖創【虎噴】	280	(爆破 150)	10%	○
Ⅰ ↳沖創【虎噴】改	378	(爆破 180)	10%	
Ⅰ ↳絶沖創【虎王】	420	(爆破 220)	20%	○
↳星紋の剣盾	140	防+10	0%	
↳スタ ア ムズ	154	防+15	0%	
トスタ-グラディウス	188	防+20	0%	
Ⅰ ↳字紋の剣盾	182	氷 120, 防+25	0%	○
Ⅰ ↳スベリオルクロス	238	氷 180, 防+30	0%	○
Ⅰ ↳海至+字グラディアト	252	氷 210, 防+40	0%	○
Ⅰ ↳ブライトナイト	322	氷 220, 防+40	0%	
Ⅰ ↳セイントデム	364	氷 240, 防+45	0%	○
Ⅰ ↳正統+字ヘリスケノス	382	氷 392, 防+50	0%	○
Ⅰ ↳フレイムサイノオス	210	火 180, 防+15	-30%	
Ⅰ ↳フレイムサイノオス改	252	火 200, 防+20	25%	
↳豪剣アグニ	294	火 300, 防+20	25%	
↳武神剣アグニ	322	火 330, 防+20	25%	

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
「炎竜剣イフ」ト	392	火 330 防 +25	20%	
「炎龍神剣イフ」ト	420	火 400, 防 +30	20%	
「ステイル」ト	140	睡眠 100	5%	○
「ステイル」ト改	154	睡眠 130	5%	○
「ブラッドスケル」ト	182	睡眠 160	15%	—
「ブラッディネル」ト	224	睡眠 180	25%	○
「ブラノデイス」ト	252	睡眠 200	25%	○
「ロールドブラッド」	280	睡眠 210	25%	○
「モタルハ」ト	308	睡眠 220	30%	

ルドロスネイル系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
ルドロスネイル	140	水 150	0%	
「ロアルク」ウ	154	水 200	0%	
「オデッセイ」	210	水 230	0%	○
「オデッセイブレイク」	238	水 280	0%	○
「オデッセイブレイク」改	280	水 330	0%	○
「マスタ オデッセイ」	350	水 490	0%	○

ねこ? ばんち系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
ねこ? ばんち	98	麻痺 200	0%	
「ねこ? ばんち」改	112	麻痺 220	0%	○
「ねこ? ばんち」改	126	麻痺 280	0%	○
「メラル」ツール	252	麻痺 380	0%	○

ガノフィンスバイク系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
ガノフィンスバイク	140	睡眠 150	0%	
「ガノフィンスバイク」改	168	睡眠 180	0%	
「ハイガノフィンスバイク」	210	睡眠 250	0%	○
「ガノフィンスバイク」	266	睡眠 280	0%	○
「ガノフィンスバイク」改	322	睡眠 330	0%	○

業電系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
業電	140	雷 350 防 +10	0%	○
「雷神剣キリン」	182	雷 480, 防 +15	0%	○
「雷神宝剣キリン」	294	雷 580, 防 +30	0%	○

武者備え系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
武者備え	168	水 300	10%	—
「武者【天羽々斬】」	196	水 470, 防 +30	20%	○
「大蛇剣魂」	266	水 500, 防 +40	25%	○
「武者剣【八重道】」	280	水 530, 防 +45	30%	○

タクスギア系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
タクスギア	168	氷 320	0%	
「クラニウム」ラス	182	氷 400	0%	○
「メイン」カルコス	252	氷 500	0%	○
「オ」クラマティア	308	氷 580	0%	○

クリムゾンクラブ系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
クリムゾンクラブ	256		0%	
「クリムゾンクラブ」改	308		10%	○
「モノ」ブロスクラブ	364		~10%	—
「リベッ」クラブ	406		~20%	○
「黒」	434		~20%	—
「黒」剣アニメ	476		20%	○
「金」	322	雷 160	10%	○
「金」【禁】	420	雷 230	10%	○
「金」【禁】	448	雷 270	10%	○

サ-ブルスパイク系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
サ-ブルスパイク	294	火 100	0%	
「サ-ブル」ガッシュ	364	火 140	0%	
「デゼル」グメント	392	火 200	0%	

ナ-リアルファルド系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
ナ-リアルファルド	252		10%	○
「ナ-リアル」ファルド改	280		10%	○
「叛逆」の碎牙	364		10%	
「叛逆」バグナレギオ	406		10%	○

裂き爪と剛皮の盾系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
裂き爪と剛皮の盾	308	防 +15, 麻痺 90	25%	○
「律背」の矛盾カイト	336	防 +20 (麻痺 120)	20%	○
「迷宮」主ムエルカイト	420	防 +25 (麻痺 140)	20%	○
「南」ダラスケイル	448	防 +35 (麻痺 180)	10%	○
「蛇」ネカマデュラ	462	防 +40 麻痺 200	10%	

氷神剣キリン系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
氷神剣キリン	198	氷 450, 防 +15	0%	
「氷神」宝剣キリン	308	氷 540, 防 +30	0%	

龍蛇キクキカムルバス系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
龍蛇キクキカムルバス	367	氷 110 防 +20	30%	
「龍」天蛇キクキカム	504	氷 170, 防 +20	30%	○

黒龍剣系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
黒龍剣	280	龍 200	0%	○
「真」黒龍剣	408	龍 280	0%	○

黒滅龍剣

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
黒滅龍剣	238	爆破 300	0%	
「真」黒滅龍剣	392	爆破 340	0%	○

ライズor トウル-系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
ライズor トウル	434	龍 80	25, 10%	○

シュトル=エルダール系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
シュトル=エルダール	476	氷 220	45%	

勇ましき兵系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
勇ましき兵	406	睡眠 70	10%	
「破壊」のキリエ	494	睡眠 140	~10%	—

祖龍霊剣系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
祖龍霊剣	378	龍 440	0%	

凍くさびた片手剣系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
凍くさびた片手剣	112		50%	
「さび」た片手剣	128		40%	
「封」龍剣【絶 門】	125	龍 420	0%	
「封」龍剣【絶 門】	168	龍 520	0%	○
「破」龍剣【絶 門】	296	龍 660	0%	○
「鋼」氷剣	252	氷 220	5%	○
「エスト」レモ=ダオラ	266	氷 280	10%	○
「ミスト」ラル=ダオラ	378	氷 350	10%	○

凍く風化した片手剣派生系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
凍く風化した片手剣	98		30%	
「風化」した片手剣	112		20%	
「紀」導器【門外】	140	龍 600	0%	
「紀」導器【門外】	182	龍 630	0%	○
「紀」導器【封解】	210	龍 740	0%	○
「テオ」=スハダ	238	爆破 400	0%	
「テオ」=エンブレム	350	爆破 500	0%	

雷剣コロドライト系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
雷剣コロドライト	168	雷 220	10%	

EX 武者備え系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
EX 武者備え	182	水 220	10%	○
「EX」武者【天羽々斬】	224	水 450	30%	○

ヒ-ロ-ブレイド系

武器名	属性	特殊効果	会心	備考
ヒ-ロ-ブレイク	210	爆破 120	30%	
「マスタ」ブレイド	224	爆破 230	40%	

勇者の剣系				
武器名	威力	特殊効果	会心	備考
勇者の剣	182	防+15, (火300)	5%	
マスターソード	196	防+20, (火400)	10%	〇〇〇
マスターソードG	294	防+25, (火620)	15%	〇〇

クロオビソ-ド系				
武器名	威力	特殊効果	会心	備考
クロオビソ-ド	308	雷410	0%	

モンちゃんバベツ系				
武器名	威力	特殊効果	会心	備考
モンちゃんバベツ	294	麻痺340	0%	

~~~~~



| ツインダガ-系          |     |            |      |     |
|------------------|-----|------------|------|-----|
| 武器名              | 威力  | 特殊効果       | 会心   | 備考  |
| ツインダガ            | 84  |            | 0%   |     |
| ツインダガ 改          | 98  |            | 0%   |     |
| トデュエルソインダガ-      | 112 | -          | 0%   |     |
| トデュアルトマホ-ク       | 140 | -          | 0%   |     |
| トデュアルトマホ-ク 改     | 154 | -          | 0%   |     |
| トデュアルハケン         | 182 | -          | 0%   | 〇   |
| トデュアルハケン         | 196 | (氷220)     | 0%   | 〇〇〇 |
| トデュアルサイクロン       | 210 | (氷260)     | 0%   | 〇〇〇 |
| トデュアルトルネ-トマホ-ク   | 308 | (氷290)     | 0%   | 〇〇〇 |
| トデュアルタイフ-ン       | 364 | (氷340)     | 0%   | 〇〇〇 |
| トデュアルレックスライサ     | 196 |            | 20%  | 〇   |
| トデュアル虎爪【虎血】      | 238 | -          | -15% | 〇   |
| トデュアルカサスライサ      | 252 | (爆破80)     | 5%   | 〇   |
| トデュアル虎爪【虎豹】      | 266 | (爆破100)    | 5%   | 〇   |
| トデュアル虎爪【虎豹】 改    | 378 | (爆破140)    | 5%   | 〇   |
| トデュアル虎爪【虎豹】 改    | 420 | (爆破180)    | 10%  | 〇   |
| トデュアルクラダガ        | 126 | 氷150       | 0%   |     |
| トデュアルクラダガ 改      | 140 | 氷220       | 0%   |     |
| トデュアルアイシクルダガ-    | 154 | 氷300       | 0%   |     |
| トデュアルフロ-ズニ-デス    | 182 | 氷350       | 0%   |     |
| トデュアルグレイス=マイン    | 252 | 氷370       | 0%   |     |
| トデュアルグレイス=ソウル    | 308 | 氷380       | 0%   |     |
| トデュアルインセクトオーダ    | 140 |            | 5%   |     |
| トデュアルインセクトオーダ 改  | 168 |            | 5%   |     |
| トデュアルインセクトスライサ   | 182 | (麻痺80)     | 10%  | 〇   |
| トデュアルインセクトアラ-ト   | 224 | (麻痺120)    | 20%  | 〇〇〇 |
| トデュアルインセクトアラ-ト 改 | 280 | (麻痺150)    | 20%  | 〇〇〇 |
| トデュアル甲切インセクトロ-ド  | 322 | (麻痺190)    | 30%  | 〇〇〇 |
| トデュアルオダレイヒア      | 140 | 氷80        | 5%   |     |
| トデュアルホリセバ        | 154 | 氷120       | 5%   | 〇〇  |
| トデュアルギルトナイトセバ    | 168 | 氷180       | 5%   | 〇〇  |
| トデュアルマスタセバ       | 182 | 氷200       | 10%  | 〇〇〇 |
| トデュアルマスタセバ 改     | 280 | 氷230       | 10%  |     |
| トデュアル双剣ギルドナイト    | 336 | 氷280       | 20%  | 〇〇〇 |
| トデュアルマジックシヨテル    | 126 | -          | 0%   |     |
| トデュアルリデルシヨテル     | 154 | -          | 0%   |     |
| トデュアルクロウゴリツバ     | 168 | 炎100       | 10%  |     |
| トデュアルクロウゴリツバ 改   | 182 | 炎140       | 20%  |     |
| トデュアルクロウゴリツバ     | 196 | 炎180       | 20%  |     |
| トデュアルTHE アポステル   | 224 | 炎200       | 25%  | 〇   |
| トデュアルTHE ヘブ-ン    | 322 | 炎250       | 35%  | 〇   |
| トデュアルTHE シヤング-ラ  | 350 | 炎300       | 40%  | 〇   |
| トデュアルジョ-ズク-ンバ-   | 168 | 氷80, 水40   | 0%   |     |
| トデュアルジョ-ズク-ンバ- 改 | 182 | 氷120, 水80  | 0%   |     |
| トデュアルク-ルクリ-バ     | 186 | 氷180, 水140 | 0%   |     |
| トデュアルフロ-ズク-ンバ-   | 210 | 氷260, 水220 | 0%   |     |
| トデュアルトグレイシャ バイト  | 308 | 氷300, 水260 | 0%   |     |
| トデュアル鯨牙のブリザギル    | 384 | 氷340, 水300 | 0%   |     |
| トデュアル砂食みの切歯      | 322 | 麻痺100      | 0%   | 〇   |
| トデュアル真食いの口ノキス    | 392 | 麻痺160      | 0%   | 〇   |

| ボ-ンシックル系     |     |      |    |    |
|--------------|-----|------|----|----|
| 武器名          | 威力  | 特殊効果 | 会心 | 備考 |
| ボ-ンシックル      | 112 |      | 0% |    |
| ボ-ンシックル 改    | 126 |      | 0% |    |
| トチ-ンシックル     | 140 |      | 0% |    |
| トデュアルタバルジン   | 140 | 毒100 | 0% |    |
| トデュアルタバルジン 改 | 154 | 毒130 | 0% |    |
| トデュアルツヴァンバ-ン | 168 | 毒180 | 0% |    |

| イナズマワ-クス系 |     |      |    |    |
|-----------|-----|------|----|----|
| 武器名       | 威力  | 特殊効果 | 会心 | 備考 |
| イナズマワ-クス  | 252 | 雷480 | 0% |    |

| スタ-ナイトソ-ド系 |     |      |    |    |
|------------|-----|------|----|----|
| 武器名        | 威力  | 特殊効果 | 会心 | 備考 |
| スタ-ナイトソ-ド  | 392 | 水60  | 0% |    |

| 刃折れの剣系 |     |      |    |    |
|--------|-----|------|----|----|
| 武器名    | 威力  | 特殊効果 | 会心 | 備考 |
| 刃折れの剣  | 420 | 炎90  | 0% |    |

| 武器名              | 威力  | 特殊効果       | 会心   | 備考  |
|------------------|-----|------------|------|-----|
| トデュアルフェイタルボイズン   | 196 | 毒200       | 0%   |     |
| トデュアルモ-タルボイズン    | 224 | 毒280       | 0%   |     |
| トデュアル双剣オオナズチ     | 238 | 毒350       | 0%   |     |
| トデュアル双剣オオナズチ     | 392 | 毒420       | 0%   |     |
| トデュアルツインフレイム     | 182 | 炎120       | 0%   |     |
| トデュアルツインハイフレイム   | 196 | 炎140       | 0%   |     |
| トデュアル双剣ユウノツガイ    | 210 | 炎170       | 0%   |     |
| トデュアルゲキリユウノツガイ   | 266 | 炎200       | 0%   |     |
| トデュアルゲキリユウノツガイ 改 | 308 | 炎240       | 0%   |     |
| トデュアルコウノユウノツガイ   | 408 | 炎300       | 0%   |     |
| トデュアルピンクボンボン     | 182 |            | 25%  |     |
| トデュアルア-ンキ-ボンボン   | 196 |            | -20% | 〇   |
| トデュアルジャングルボンボン   | 210 | (睡眠100)    | -15% | 〇   |
| トデュアルエバ-グリン      | 238 | (睡眠120)    | 10%  | 〇〇〇 |
| トデュアルエバ-グリン 改    | 322 | (睡眠150)    | 10%  |     |
| トデュアルパラダイスグリン    | 372 | (睡眠200)    | 20%  | 〇〇〇 |
| トデュアルツイストトルクル    | 126 | 氷80        | 5%   |     |
| トデュアルトリカルトルクル    | 154 | 氷120       | 10%  |     |
| トデュアルエンドミルトルクル   | 168 | 氷150, 防+5  | 0%   |     |
| トデュアルラセンエツジ      | 182 | 氷210, 防+10 | 0%   | 〇   |
| トデュアル旋転ジャイロエツジ   | 210 | 氷290, 防+10 | 0%   |     |
| トデュアル旋転クロスト-ル    | 308 | 氷270, 防+15 | 0%   | 〇〇  |
| トデュアル大旋転クロスト-ル   | 350 | 氷280, 防+20 | 0%   | 〇〇  |
| トデュアル超旋転クロスト-ル   | 378 | 氷300, 防+20 | 0%   | 〇〇  |
| トデュアルトスノウツイズ     | 154 | 氷100       | 0%   |     |
| トデュアルスノウジミニ      | 168 | 氷120       | 0%   | 〇   |
| トデュアルウルクスア-ンド    | 196 | 氷220       | 0%   | 〇〇  |
| トデュアルウルクスアルマス    | 210 | 氷240       | 0%   | 〇〇〇 |
| トデュアルウルクスアルマス 改  | 280 | 氷270       | 0%   | 〇   |
| トデュアルウルクスグラテンディネ | 350 | 氷300       | 0%   | 〇   |
| トデュアルツインチェ-ンソ    | 140 | 雷80        | 0%   |     |
| トデュアル王双剣バタカミ     | 196 | 雷140       | 0%   |     |
| トデュアル王双剣【土雷】     | 210 | 雷180       | 0%   |     |
| トデュアル王双剣ツインクルス   | 238 | 雷240       | 10%  |     |
| トデュアルトネオノインクルス   | 308 | 雷260       | 20%  |     |
| トデュアル白雷双剣ネオクルス   | 392 | 雷280       | 20%  |     |
| トデュアル双剣リ-ウソウ     | 252 | 雷280, 雷300 | 0%   | 〇   |
| トデュアル双剣リ-ウソウ 改   | 336 | 雷320, 雷340 | 0%   |     |
| トデュアル狼牙双剣【雷撃】    | 364 | 雷360, 雷380 | 0%   |     |
| トデュアルランボスコロウズ    | 140 |            | 0%   |     |
| トデュアルハイランボスコロウズ  | 154 |            | 0%   |     |
| トデュアルテッセン【鳥】     | 182 |            | 15%  | 〇   |
| トデュアルテッセン【狼】     | 196 | (毒180)     | 25%  | 〇   |
| トデュアルテッセン【凶】     | 224 | (毒220)     | 35%  | 〇〇〇 |
| トデュアルテッセン【虎】     | 308 | (毒240)     | 35%  | 〇   |
| トデュアル黒狼姫のダンセン    | 336 | (毒280)     | 35%  | 〇〇〇 |
| トデュアル黒狼姫のエノオウセン  | 350 | (毒300)     | 35%  | 〇〇〇 |
| トデュアルクックツイズ      | 140 | 炎70        | 0%   |     |
| トデュアルクックツイズ 改    | 154 | 炎190       | 0%   |     |
| トデュアル双剣イヤンクック    | 182 | 炎240       | 0%   |     |
| トデュアルディオスライサ     | 210 | 爆破120      | 0%   |     |
| トデュアルディオスライサ 改   | 224 | 爆破150      | 0%   |     |
| トデュアル爆弾の狼牙       | 238 | 爆破200      | 0%   | 〇   |
| トデュアル破岩双剣アルコバネ   | 350 | 爆破240      | 0%   | 〇〇  |
| トデュアル破光の双閃       | 378 | 爆破300      | 0%   | 〇   |

| ガノカットラス系         |     |             |    |    |
|------------------|-----|-------------|----|----|
| 武器名              | 威力  | 特殊効果        | 会心 | 備考 |
| ガノカットラス          | 154 | 氷120        | 0% |    |
| ガノカットラス 改        | 182 | 氷200        | 0% |    |
| トデュアルスラヴェルデン     | 196 | 睡眠180, 氷250 | 0% | 〇  |
| トデュアルヴァッサ ヴェルデン  | 210 | 睡眠220, 氷320 | 0% | 〇  |
| トデュアル破岩のジェ-ドトス   | 280 | 睡眠240, 氷350 | 0% |    |
| トデュアル破岩のジェ-ドトス 改 | 336 | 睡眠300, 氷380 | 0% | 〇  |

怪物猎人4G



| 選手名         | 成績   | 特異結果         | 信心   | 備考   |
|-------------|------|--------------|------|------|
| レックケン       | 1092 | (雷 450)      | 30%  | ○—   |
| エンシェントブロー   | 1248 | (雷 470)      | 30%  | ○    |
| 石巻【黒】       | 1508 | (雷 500)      | 30%  | ○    |
| フロ ズンコア     | 728  | 氷 100        | 0%   | ○—   |
| コキュ トス      | 780  | 氷 160        | 0%   | ○○○  |
| コキュ トス改     | 1092 | 氷 210        | 0%   | ○○○  |
| 氷鉄ノバク       | 1352 | 氷 280        | 0%   | ○○○  |
| ガンハンマー      | 572  | 火 150        | 0%   | ○—   |
| デッドアポルパ     | 676  | 火 180        | 0%   | ○○   |
| 正式採用機械種     | 728  | 火 200        | 0%   | ○○   |
| ニンギノツカ      | 832  | 火 240        | 0%   | ○○   |
| 改良型機械種      | 1196 | 火 270        | 0%   | (○)  |
| 近卫队破壊【击鉄】   | 1352 | 火 320        | 0%   | ○○—  |
| トノクロダキ      | 572  | 雷 250        | 0%   | —    |
| トノクロダキ改     | 624  | 雷 350        | 0%   | ○○   |
| ブリ ドスパンク    | 676  | 雷 480        | 0%   | ○○○  |
| ブリ トバツシング   | 780  | 雷 680        | 0%   | ○○○  |
| ブリ トバツシング改  | 1144 | 雷 700        | 0%   | ○○○  |
| ブリ ドフルブロー   | 1248 | 雷 720        | 0%   | ○○○○ |
| クラスタハンマー    | 572  | 睡眠 100       | 5%   | —    |
| クラスタハンマー改   | 624  | 睡眠 140       | 5%   | —    |
| ハイマルクラスタ    | 676  | 睡眠 220       | 10%  | ○—   |
| マスタ クラスタ    | 728  | 睡眠 260       | 25%  | ○—   |
| マスタ クラスタ 改  | 888  | 睡眠 280       | 25%  | ○    |
| ネルシュトロム     | 1144 | 睡眠 300       | 30%  | ○—   |
| ネルシュトロレイ    | 1248 | 睡眠 330       | 35%  | ○—   |
| 王権カミナリ      | 728  | 雷 80         | 0%   | —    |
| 王牙権【大雷】     | 780  | 雷 140        | 0%   | —    |
| 獣権 ユウガク     | 884  | 竜 360        | 0%   | ○—   |
| 獣権 ユウガク改    | 1404 | 竜 400        | 0%   | ○—   |
| 狼牙権【食狼】     | 1404 | 竜 440        | 0%   | ○—   |
| 怒炎権         | 888  | 雷 150        | 20%  | —    |
| 怒炎豪ダイラ ジャン  | 1040 | 雷 280        | 15%  | —    |
| 怒炎天ダイラ ジャン  | 1508 | 雷 310        | 15%  | —    |
| 鬼神権【金鬼】     | 1560 | 雷 340        | -10% | —    |
| 真 王牙権【破天】   | 1248 | 雷 320        | 0%   | ○—   |
| ガオウ ハルブレイク  | 1404 | 雷 480        | 0%   | ○—   |
| アクセルハンマー    | 520  | -            | -10% | —    |
| ズ ステットハンマ   | 572  | -            | 5%   | —    |
| トニトロブ トハンマ  | 824  | 水 120, 防 +5  | 0%   | ○    |
| フルスロットルメイス  | 780  | 水 200, 防 +10 | 0%   | ○○○  |
| 穿挿オーバークロック  | 884  | 水 270, 防 +15 | 0%   | ○○○  |
| 穿挿種ブレイクセンス  | 1248 | 水 320, 防 +23 | 0%   | ○○○  |
| 超硬穿挿ゾルダミル   | 1404 | 水 390, 防 +32 | 0%   | ○○○  |
| バフ オグレア     | 624  | 竜 120        | 15%  | —    |
| バフ オテラ      | 676  | 竜 150        | 20%  | ○—   |
| バフ ol エンミティ | 728  | 竜 180        | 45%  | ○    |
| THE ラグナロク   | 832  | 竜 220        | 55%  | ○—   |
| THE ハ ス     | 1092 | 竜 260        | 55%  | —    |
| THE アース     | 1248 | 竜 320        | 55%  | ○—   |
| ギザミハットアクス   | 676  | 水 180        | 0%   | —    |
| カ マイナクス     | 888  | 水 220        | 10%  | —    |
| カチワ         | 1300 | 水 270        | 15%  | —    |

| 武器名          | 威力   | 特殊効果        | 命中  | 属性 |
|--------------|------|-------------|-----|----|
| ボーンハンマー      | 416  | -           | 0%  | —  |
| ↳ボーンハンマー 改   | 468  | -           | 0%  | —  |
| ↳ロックボーン      | 620  | -           | 0%  | —  |
| ↳ロックボーン 改    | 672  | -           | 0%  | —  |
| ↳トヴィロックボーン   | 624  | -           | 0%  | —  |
| ↳トストライプストライク | 780  | -           | 20% | —  |
| ↳↳ 最速【虎丸】    | 832  | -           | 10% | —  |
| ↳↳↳ カサストライク  | 936  | 爆破 100      | 5%  | —  |
| ↳↳↳ 中速【虎球】   | 988  | 爆破 150      | 10% | —  |
| ↳↳↳ 中速【虎球】 改 | 1352 | 爆破 190      | 10% | —  |
| ↳↳↳ 最速中速【虎球】 | 1505 | 爆破 230      | 20% | —  |
| ↳↳ギガントハンマ    | 780  | 防+10        | 0%  | —  |
| ↳↳タイタンハンマ    | 832  | 防+15        | 0%  | —  |
| ↳↳グラビティハンマ   | 884  | 毒 170, 防+20 | 0%  | —  |
| ↳↳ヴェノムクレイタ   | 936  | 毒 250, 防+25 | 0%  | —  |
| ↳↳ヴェノムクレイタ 改 | 1404 | 毒 280, 防+30 | 0%  | —  |
| ↳↳ガイダラボラス    | 1508 | 毒 330, 防+35 | 0%  | —  |
| ↳フアツティブツシュ   | 624  | 氷 120       | 0%  | —  |
| ↳フアツティブツシュ 改 | 676  | 氷 200       | 0%  | —  |
| ↳フアツティノレス    | 728  | 氷 390       | 0%  | —  |
| ↳↳ビブレッツシャ    | 780  | 氷 500       | 0%  | □  |
| ↳↳ビブレッツシャ 改  | 1092 | 氷 540       | 0%  | ○  |
| ↳↳氷槌ブライニクル   | 1300 | 氷 640       | 0%  | ○  |
| ↳↳フアツティブツシュ  | 1144 | 麻痺 200      | 0%  | ○  |

|              | 属性   | 特殊能力            | 必心  | 備考欄  |
|--------------|------|-----------------|-----|------|
| 「流龍ハリセンボン」   | 1352 | 麻痺 260          | 0%  | □□—  |
| トヴェノムモンスタ    | 520  | 毒 180           | 0%  |      |
| 「ヴェノムモンスタ 改」 | 572  | 毒 200           | 0%  |      |
| トデスヴェノムハンマ   | 624  | 毒 250           | 0%  | □    |
| レバ プルメイス     | 832  | 毒 350           | 0%  |      |
| 「毒猫【鳥束】      | 896  | 毒 420           | 0%  | □□□  |
| 「ゲリヨパチキ」     | 1196 | 毒 460           | 0%  | 「    |
| 「炎怪ケリヨパツチギ   | 1352 | 毒 510           | 0%  | □□□  |
| 「レッドピット」     | 676  | 火 150           | 5%  |      |
| ト火足降フラカン     | 728  | 火 240           | 5%  | 「    |
| ト暴砕きプロメテオル   | 888  | 火 290           | 5%  |      |
| 「暴砕きプロメテオル改」 | 1352 | 火 330           | 5%  | □——  |
| 「星灰のスヴァログ    | 1456 | 火 390           | 10% | ———— |
| 「花火捕フラカン」    | 780  | 火 480           | 10% | 「——  |
| 「花炎弾」オフロギオ   | 1248 | 火 630           | 20% |      |
| 「ディオステイル」    | 676  | 爆破 150          | 0%  |      |
| 「ディオステイル改」   | 780  | 爆破 200          | 0%  |      |
| 「爆砕の破壊」      | 884  | 爆破 260          | 0%  | □    |
| 「破石鏡ノヴァジオ    | 1300 | 爆破 300          | 0%  |      |
| 「碎光の灭捕」      | 1456 | 爆破 350          | 0%  | □——  |
| クックビュク       | 520  | -               | 0%  | ——   |
| トクックビック改     | 572  | -               | 0%  | □——  |
| トクックザッブ      | 676  | -               | 0%  | 「——  |
| 「ダイナミックジョ」   | 728  | (火 450)         | 0%  | □    |
| 「バイオレンスジョ」   | 884  | (火 650)         | 0%  |      |
| 「ミステリアスジョ」   | 1245 | (火 720)         | 0%  | □□   |
| スイ【鳥】        | 572  | -               | 10% |      |
| スイ【狼】        | 780  | (毒 250)         | 15% | □□□  |
| スイ【凶】        | 832  | (毒 360)         | 30% | 「    |
| 「スイ【厄】       | 1092 | (毒 400)         | 30% | □□□  |
| 「黒狼獣のダダンスイ   | 1300 | (毒 450)         | 40% | 「□   |
| レバサルブラウ      | 676  | 防+10            | 0%  |      |
| レバサルバツシュ     | 728  | 防+10            | 0%  |      |
| 「オア=ヘット」     | 780  | (睡眠 230 , 耐+15  | 0%  | □「   |
| 「ジェム=ヘッド」    | 832  | (睡眠 320) , 耐+20 | 0%  | □「   |
| 「ジェム=ヘット 改」  | 1092 | (睡眠 340) , 耐+25 | 0%  | □□—  |
| 「メテオ=ヘット」    | 1352 | (睡眠 400 , 耐+35  | 0%  |      |

| 武器名        | 威力   | 特殊効果          | 属性 | 備考 |
|------------|------|---------------|----|----|
| ハムバド       | 418  | 毒 350         | 0% |    |
| トブコアラ      | 520  | 毒 400         | 0% |    |
| ヘネ・ホフス     | 780  | 毒 520         | 0% | ○  |
| ヘネ・フイオー    | 1040 | 毒 560         | 0% | ○  |
| ヘネ・ファンタステイ | 1196 | 毒 620         | 0% | ○  |
| LDラグロハンマ   | 676  |               | 0% |    |
| LDラグロハンマ 改 | 832  | (麻痺 180)      | 0% | ○  |
| トルボスタラム    | 936  | (麻痺 200)      | 0% | ○○ |
| 古銅ペンゴボルボ   | 1352 | (麻痺 230)      | 0% |    |
| 大古銅ボルボダンガ  | 1508 | (麻痺 250)      | 0% | ○  |
| レインドバウンド   | 676  | 麻痺 200, 防 +10 | 0% |    |
| LB銅ゴダマ     | 780  | 麻痺 230, 防 +15 | 0% | ○  |
| LB銅ゴダマダダマ  | 1248 | 麻痺 310, 防 +45 | 0% |    |

| しろねこスタンプ系 |      |        |     |    |
|-----------|------|--------|-----|----|
|           | 枚数   | 得票数    | 得票率 | 順位 |
| しろねこスタンプ  | 364  | 応募 200 | 0%  | 1  |
| しろねこハンマ   | 468  | 応募 220 | 0%  | 2  |
| しろねこスタンプ  | 520  | 応募 250 | 10% | 3  |
| しろねこハンマ   | 572  | 応募 300 | 25% | 4  |
| しろねこハンマ   | 832  | 応募 320 | 30% | 5  |
| しろねこクラッシャ | 1040 | 応募 400 | 30% | 6  |

| 山板現象      |      |             |     |     |
|-----------|------|-------------|-----|-----|
| 武器名       | 攻撃力  | 特殊効果        | 貫心  | 破壊値 |
| 山板現       | 624  | 水 350, 防+10 | 10% |     |
| 「豪傑」(柿名田) | 780  | 水 520, 防+30 | 15% |     |
| 「富岳鍾」     | 1300 | 水 630, 防+35 | 20% |     |
| 「豪傑」(熊手子) | 1352 | 水 660, 防+45 | 20% |     |

|              | 基本能力 | 特殊能力    | 蓄心 | 蓄意値 |
|--------------|------|---------|----|-----|
| ガイアスプ        | 624  | (水 370) | 0% |     |
| レグレ - トガイアルク | 676  | (水 450) | 0% | □□□ |
| ノルド = ガイアルク  | 1082 | (水 500) | 0% |     |
| レガイア = オリジン  | 1300 | (水 600) | 0% | □   |

## 混沌の鍾系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果    | 会心 | 属性値 |
|-----------|------|---------|----|-----|
| 混沌の鍾      | 884  | （竜 100） | 0% | 〇—  |
| 「カオスラッシュ」 | 936  | （竜 120） | 0% | 〇   |
| 「必強ダグザ」   | 988  | （竜 150） | 0% | 〇〇— |
| 「滅銀ブラド」   | 1508 | （竜 220） | 0% | 〇〇— |

## マトラカアルグル系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果 | 会心  | 属性値 |
|-------------|------|------|-----|-----|
| マトラカアルグル    | 884  | —    | 0%  | —   |
| 「マトラカアルグル改」 | 988  | —    | 10% | 〇   |
| 「叛逆の激陣」     | 1300 | —    | 15% | 〇   |
| 「叛逆の激陣レギオン」 | 1458 | —    | 15% | 〇   |

## 洞巻く骨の塊鍾系

| 武器名          | 威力   | 特殊効果            | 会心   | 属性値 |
|--------------|------|-----------------|------|-----|
| 洞巻く骨の塊鍾      | 1144 | （爆破 130）, 防 +20 | 20%  | 〇〇— |
| 「七難八苦を砕くラグナ」 | 1196 | （爆破 230）, 防 +30 | 15%  | 〇〇— |
| 「激震王ラグナドワット」 | 1352 | （爆破 250）, 防 +35 | 15%  | —   |
| 「帝鍾ダラアンゴム」   | 1456 | （爆破 300）, 防 +40 | -10% | 〇〇— |
| 「帝鍾クバレモデュラ」  | 1508 | （爆破 320）, 防 +45 | -10% | 〇〇— |

## 崩壊オテルカムルバス系

| 武器名          | 威力   | 特殊効果         | 会心  | 属性値 |
|--------------|------|--------------|-----|-----|
| 崩壊オテルカムルバス   | 1300 | 氷 100, 防 +20 | 30% | —   |
| 「崩壊オテルカムルバス」 | 1716 | 氷 120, 防 +20 | 30% | 〇—  |

## ミラバスク系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果    | 会心 | 属性値 |
|-------------|------|---------|----|-----|
| ミラバスク       | 1404 | （氷 730） | 0% | 〇〇〇 |
| 「ミラバスクノッシャ」 | 1404 | （氷 730） | 0% | 〇〇〇 |

## バースデス系

| 武器名   | 威力   | 特殊効果    | 会心     | 属性値 |
|-------|------|---------|--------|-----|
| バースデス | 1560 | （竜 140） | 40/20% | —   |

## 魔神鍾エクスパンド系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果    | 会心 | 属性値 |
|-----------|------|---------|----|-----|
| 魔神鍾エクスパンド | 1456 | （竜 480） | 0% | —   |

## コロサル=エルダール系

| 武器名        | 威力   | 特殊効果  | 会心  | 属性値 |
|------------|------|-------|-----|-----|
| コロサル=エルダール | 1560 | 氷 200 | 50% | —   |

## 虚ろな檻系

| 武器名           | 威力   | 特殊効果     | 会心  | 属性値 |
|---------------|------|----------|-----|-----|
| 虚ろな檻          | 1404 | （睡眠 140） | 10% | —   |
| 「禁煙のデスマネーション」 | 1508 | （睡眠 210） | 15% | 〇—  |

## ミラガルズイ・ラ系

| 武器名      | 威力   | 特殊効果  | 会心 | 属性値 |
|----------|------|-------|----|-----|
| ミラガルズイ・ラ | 1612 | 火 260 | 0% | —   |

## ミラアンセスルイン系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果    | 会心 | 属性値 |
|-----------|------|---------|----|-----|
| ミラアンセスルイン | 1508 | （竜 320） | 0% | —   |

## 凄くさびた鍾系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果     | 会心  | 属性値 |
|-------------|------|----------|-----|-----|
| 凄くさびた鍾      | 312  | —        | 0%  | —   |
| 「さびた鍾」      | 364  | —        | 0%  | —   |
| 「トプレス・コア」   | 624  | （竜 400）  | 0%  | 〇〇  |
| 「トプレス・コア」   | 676  | （竜 480）  | 0%  | 〇〇  |
| 「トプレス・コア」   | 1248 | （竜 600）  | 0%  | —   |
| 「テオ・クラテル」   | 780  | （爆破 410） | 5%  | —   |
| 「テオ・クラテル」   | 832  | （爆破 520） | 5%  | —   |
| 「テスカ デルト レ」 | 1352 | （爆破 600） | 10% | 〇〇— |

## 凄く風化した鍾系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果    | 会心   | 属性値 |
|-------------|------|---------|------|-----|
| 凄く風化した鍾     | 364  | —       | 40%  | —   |
| 「風化した鍾」     | 416  | —       | -30% | —   |
| 「トールセイト・コア」 | 780  | （竜 550） | 0%   | —   |
| 「トールセイト・コア」 | 1352 | （竜 700） | 0%   | 〇〇— |
| 「鋼氷棍」       | 884  | （氷 200） | 0%   | —   |
| 「コロサル=ダオラ」  | 836  | （氷 280） | 0%   | —   |
| 「ヒュヘル=ダオラ」  | 1404 | （氷 450） | 0%   | —   |

## イサナ船ハンマ・I系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果    | 会心 | 属性値 |
|-------------|------|---------|----|-----|
| イサナ船ハンマ     | 832  | （竜 400） | 0% | —   |
| 「波紋、由波線イサナ」 | 1352 | （竜 530） | 0% | 〇〇〇 |

## サンダーワークス系

| 武器名          | 威力  | 特殊効果    | 会心  | 属性値 |
|--------------|-----|---------|-----|-----|
| サンダーワークス     | 624 | （雷 150） | 25% | —   |
| 「デガサンダーワークス」 | 832 | （雷 180） | 30% | 〇—  |

## 鬼ノ貌系

| 武器名    | 威力   | 特殊効果    | 会心  | 属性値 |
|--------|------|---------|-----|-----|
| 鬼ノ貌    | 1082 | （雷 120） | 70% | 〇—  |
| 「鬼ノ現身」 | 1248 | （雷 160） | 70% | 〇—  |

## クロオビハンマ系

| 武器名     | 威力   | 特殊効果              | 会心 | 属性値 |
|---------|------|-------------------|----|-----|
| クロオビハンマ | 1456 | （防 +30）, （睡眠 140） | 0% | —   |

## ボルトマルク系

| 武器名    | 威力   | 特殊効果    | 会心 | 属性値 |
|--------|------|---------|----|-----|
| ボルトマルク | 1456 | （氷 550） | 0% | —   |

## おやすみベア系

| 武器名    | 威力   | 特殊効果     | 会心 | 属性値 |
|--------|------|----------|----|-----|
| おやすみベア | 1300 | （睡眠 430） | 0% | —   |

## グレイトフルハム系

| 武器名      | 威力   | 特殊効果    | 会心  | 属性値 |
|----------|------|---------|-----|-----|
| グレイトフルハム | 1040 | （火 130） | 40% | —   |
| 「フルハム」   | 1560 | （火 180） | 40% | —   |

# 狩 獵 笛

## メタルバグパイプ系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果    | 会心  | 属性値 |
|-------------|------|---------|-----|-----|
| メタルバグパイプ    | 312  | —       | 0%  | —   |
| 「メタルバグパイプ改」 | 364  | —       | 0%  | —   |
| 「グレ トバグパイプ」 | 416  | —       | 0%  | —   |
| 「トバグパイプ」    | 520  | —       | 0%  | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 572  | —       | 0%  | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 624  | —       | 0%  | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 728  | （氷 250） | 0%  | 〇〇— |
| 「トバグパイプ改」   | 780  | （氷 320） | 0%  | 〇〇〇 |
| 「トバグパイプ改」   | 1144 | （氷 360） | 0%  | 〇〇〇 |
| 「トバグパイプ改」   | 1248 | （氷 410） | 0%  | 〇〇〇 |
| 「トバグパイプ改」   | 676  | （竜 180） | 20% | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 728  | （竜 200） | 20% | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 780  | （竜 250） | 25% | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 884  | （竜 320） | 30% | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 1196 | （竜 360） | 35% | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 1352 | （竜 450） | 40% | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 624  | （火 150） | 0%  | —   |
| 「トバグパイプ改」   | 728  | （火 180） | 0%  | —   |

| 武器名       | 威力   | 特殊効果    | 会心   | 属性値 |
|-----------|------|---------|------|-----|
| 「トバグパイプ改」 | 832  | （火 300） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 936  | （火 470） | 0%   | 〇—  |
| 「トバグパイプ改」 | 1144 | （火 490） | 0%   | 〇—  |
| 「トバグパイプ改」 | 1508 | （火 580） | 0%   | 〇—  |
| 「トバグパイプ改」 | 416  | （氷 200） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 468  | （氷 220） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 520  | （氷 300） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 624  | （氷 400） | 0%   | 〇〇— |
| 「トバグパイプ改」 | 728  | （氷 460） | 0%   | 〇〇— |
| 「トバグパイプ改」 | 888  | （氷 500） | 0%   | 〇〇〇 |
| 「トバグパイプ改」 | 1248 | （氷 580） | 0%   | 〇〇〇 |
| 「トバグパイプ改」 | 676  | （雷 120） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 780  | （雷 200） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 832  | （雷 340） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 1352 | （雷 420） | 0%   | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 884  | （竜 240） | 0%   | 〇—  |
| 「トバグパイプ改」 | 1308 | （竜 300） | 0%   | 〇—  |
| 「トバグパイプ改」 | 1404 | （竜 360） | 0%   | 〇—  |
| 「トバグパイプ改」 | 676  | （氷 150） | 25%  | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 728  | （氷 180） | -20% | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 884  | （氷 220） | -20% | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 988  | （氷 380） | -20% | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 1248 | （氷 300） | 10%  | —   |
| 「トバグパイプ改」 | 1456 | （氷 450） | 10%  | —   |

| ボーンホルン系     |      |              |      |     |     |
|-------------|------|--------------|------|-----|-----|
| 名前          | 通常値  | 特殊効果         | 安心   | 睡眠値 | 備考  |
| ボーンホルン      | 416  |              | 0%   |     | ●●● |
| レボーンホルン改    | 468  |              | 0%   |     | ●●● |
| トハンタースホルン   | 520  |              | 0%   |     | ●●● |
| トハンタースホルン改  | 572  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン  | 624  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 728  |              | -10% |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 832  |              | -10% |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 936  | （爆破 120）     | -10% |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 888  | （爆破 280）     | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1300 | （爆破 300）     | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1505 | （爆破 420）     | 10%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 780  | 爆破 180       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 832  | 爆破 270       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 936  | 爆破 380       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1352 | 爆破 410       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1508 | 爆破 460       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 520  | 雷 220        | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 572  | 雷 280        | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 676  | 雷 320        | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 780  | 雷 420        | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1144 | 雷 520        | 10%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1248 | 雷 580        | 10%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 520  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 572  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 624  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 780  | （毒 280）      | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 832  | （毒 360）      | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1196 | （毒 400）      | 10%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1300 | （毒 480）      | -10% |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 572  | 麻痺 120       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 624  | 麻痺 150       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 780  | 麻痺 170       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 884  | 麻痺 200       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1248 | 麻痺 240       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1352 | 麻痺 280       | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1196 | 水 350        | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1300 | 水 410        | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 520  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 572  |              | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 824  | 毒 120        | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 728  | 毒 150        | 10%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 884  | 毒 180        | 20%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1144 | 毒 210        | 20%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1300 | 毒 240        | 25%  |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 572  | 火 180        | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 624  | 火 200, 防+10  | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 728  | 火 400, 防+10  | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 832  | 火 580, 防+15  | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1092 | 火 620, 防+25  | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1300 | 火 680, 防+40  | 0%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 676  | 睡眠 200, 防+10 | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 728  | 睡眠 280, 防+10 | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 988  | 睡眠 310, 防+15 | 5%   |     | ●●● |
| トトネイティブホルン改 | 1248 | 睡眠 360, 防+25 | 10%  |     | ●●● |

| セロヴィセロブラン系 |      |       |     |     |     |
|------------|------|-------|-----|-----|-----|
| 名前         | 通常値  | 特殊効果  | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| セロヴィセロブラン  | 416  | 氷 250 | 0%  |     | ●●● |
| レセロヴィセロブラン | 468  | 氷 280 | 0%  |     | ●●● |
| レセロヴィセロブラン | 572  | 氷 550 | 0%  |     | ●●● |
| レセロヴィセロブラン | 676  | 氷 570 | 5%  |     | ●●● |
| レセロヴィセロブラン | 836  | 氷 590 | 10% |     | ●●● |
| レセロヴィセロブラン | 1186 | 氷 620 | 15% |     | ●●● |

| シェルカステネット系  |      |             |    |     |     |
|-------------|------|-------------|----|-----|-----|
| 名前          | 通常値  | 特殊効果        | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| シェルカステネット   | 884  | 水 180, 防+30 | 0% |     | ●●● |
| トシェルカステネット改 | 1144 | 水 280, 防+30 | 0% |     | ●●● |
| トシェルカステネット改 | 1300 | 水 330, 防+35 | 0% |     | ●●● |
| トシェルカステネット改 | 1196 | 防+40        | 0% |     | ●●● |
| トシェルカステネット改 | 1352 | 防+50        | 0% |     | ●●● |

| ワジャアルリジル系 |      |      |     |     |     |
|-----------|------|------|-----|-----|-----|
| 名前        | 通常値  | 特殊効果 | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| ワジャアルリジル  | 884  |      | 10% |     | ●●● |
| ワジャアルリジル改 | 988  |      | 10% |     | ●●● |
| ワジャアルリジル改 | 1300 |      | 15% |     | ●●● |
| ワジャアルリジル改 | 1456 |      | 20% |     | ●●● |

| 呪眼を宿す戦曲龍系 |      |                |      |     |     |
|-----------|------|----------------|------|-----|-----|
| 名前        | 通常値  | 特殊効果           | 安心   | 睡眠値 | 備考  |
| 呪眼を宿す戦曲龍  | 1040 | （麻痺 100）, 防+20 | 30%  |     | ●●● |
| レ呪眼を宿す戦曲龍 | 1188 | （麻痺 120）, 防+30 | 10%  |     | ●●● |
| レ呪眼を宿す戦曲龍 | 1456 | （麻痺 160）, 防+30 | 10%  |     | ●●● |
| レ呪眼を宿す戦曲龍 | 1612 | （麻痺 200）, 防+30 | -10% |     | ●●● |
| レ呪眼を宿す戦曲龍 | 1664 | （麻痺 210）, 防+40 | 10%  |     | ●●● |

| 龍木ノ古笛系     |      |        |    |     |     |
|------------|------|--------|----|-----|-----|
| 名前         | 通常値  | 特殊効果   | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| 龍木ノ古笛      | 676  | 麻痺 320 | 0% |     | ●●● |
| レ龍木ノ古笛【神歌】 | 1248 | 麻痺 460 | 0% |     | ●●● |

| 龍笛ハウカムトルム系 |      |      |     |     |     |
|------------|------|------|-----|-----|-----|
| 名前         | 通常値  | 特殊効果 | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| 龍笛ハウカムトルム  | 1144 |      | 30% |     | ●●● |
| レ龍笛ハウカムトルム | 1768 |      | 40% |     | ●●● |

| 龍笛イコカムルバス系 |      |             |      |     |     |
|------------|------|-------------|------|-----|-----|
| 名前         | 通常値  | 特殊効果        | 安心   | 睡眠値 | 備考  |
| 龍笛イコカムルバス  | 1352 | 氷 100, 防+20 | 30%  |     | ●●● |
| レ龍笛イコカムルバス | 1672 | 氷 120, 防+20 | -30% |     | ●●● |

| ミラメノス系    |      |       |    |     |     |
|-----------|------|-------|----|-----|-----|
| 名前        | 通常値  | 特殊効果  | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| ミラメノス     | 780  | 毒 440 | 0% |     | ●●● |
| レミラメノスアギカ | 1404 | 毒 520 | 0% |     | ●●● |

| 濃く風化した狩猟笛系 |      |        |      |     |     |
|------------|------|--------|------|-----|-----|
| 名前         | 通常値  | 特殊効果   | 安心   | 睡眠値 | 備考  |
| 濃く風化した狩猟笛  | 364  |        | -40% |     | ●●● |
| レ濃く風化した狩猟笛 | 416  |        | -30% |     | ●●● |
| トアヴニルオルゲル  | 624  | 毒 660  | 0%   |     | ●●● |
| レアヴニルオルゲル改 | 836  | 毒 700  | 0%   |     | ●●● |
| レエタナルオルゲル  | 1186 | 毒 740  | 0%   |     | ●●● |
| トデオクエルダ    | 936  | 爆破 420 | 0%   |     | ●●● |
| レデオクエルダ改   | 1404 | 爆破 600 | 0%   |     | ●●● |
| レカルメダガラ    | 936  | 氷 380  | 10%  |     | ●●● |
| レベノホルメダガラ  | 1352 | 氷 520  | 16%  |     | ●●● |

| グリ-erテラ-系 |     |       |        |     |     |
|-----------|-----|-------|--------|-----|-----|
| 名前        | 通常値 | 特殊効果  | 安心     | 睡眠値 | 備考  |
| グリ-erテラ-  | 560 | 毒 160 | 35/20% |     | ●●● |

| 電太鼓系     |      |       |     |     |     |
|----------|------|-------|-----|-----|-----|
| 名前       | 通常値  | 特殊効果  | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| 電太鼓      | 1456 | 雷 310 | 10% |     | ●●● |
| レ電太鼓【雷鼓】 | 1508 | 雷 350 | 10% |     | ●●● |

| マジンノオカリナ系 |      |       |    |     |     |
|-----------|------|-------|----|-----|-----|
| 名前        | 通常値  | 特殊効果  | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| マジンノオカリナ  | 1456 | 毒 380 | 0% |     | ●●● |

| カルン=エルダオル系 |      |       |     |     |     |
|------------|------|-------|-----|-----|-----|
| 名前         | 通常値  | 特殊効果  | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| カルン=エルダオル  | 1560 | 氷 240 | 40% |     | ●●● |

| 救いの神系 |      |        |     |     |     |
|-------|------|--------|-----|-----|-----|
| 名前    | 通常値  | 特殊効果   | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| 救いの神  | 1404 | 睡眠 110 | 10% |     | ●●● |
| レ救いの神 | 1508 | 睡眠 150 | 15% |     | ●●● |

| ミラメノスソウル系 |      |        |    |     |     |
|-----------|------|--------|----|-----|-----|
| 名前        | 通常値  | 特殊効果   | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| ミラメノスソウル  | 1456 | 爆破 530 | 0% |     | ●●● |

| ミラアンセスアヴロス系 |      |       |    |     |     |
|-------------|------|-------|----|-----|-----|
| 名前          | 通常値  | 特殊効果  | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| ミラアンセスアヴロス  | 1456 | 毒 270 | 0% |     | ●●● |

| 銀の匙系 |     |         |     |     |     |
|------|-----|---------|-----|-----|-----|
| 名前   | 通常値 | 特殊効果    | 安心  | 睡眠値 | 備考  |
| 銀の匙  | 832 | （水 280） | 15% |     | ●●● |

| ブリッツワ-クス系 |     |       |    |     |     |
|-----------|-----|-------|----|-----|-----|
| 名前        | 通常値 | 特殊効果  | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| ブリッツワ-クス  | 728 | 雷 300 | 0% |     | ●●● |

| 応援団笛【メガホン】系 |     |              |    |     |     |
|-------------|-----|--------------|----|-----|-----|
| 名前          | 通常値 | 特殊効果         | 安心 | 睡眠値 | 備考  |
| 応援団笛【メガホン】  | 780 | 防+30, 爆破 250 | 0% |     | ●●● |

## カエルクラフト系

| 武器名     | 威力   | 特殊効果  | 弾心 | 弾速 | 弾数  |
|---------|------|-------|----|----|-----|
| カエルクラフト | 1248 | 水 500 | 0% |    | ●●● |

## ロイヤルビ-ドロ-系

| 武器名      | 威力   | 特殊効果   | 弾心 | 弾速 | 弾数  |
|----------|------|--------|----|----|-----|
| ロイヤルビ トロ | 1196 | 麻痺 320 | 0% |    | ●●● |
| 女王雷ラングスタ | 1300 | 麻痺 350 | 0% |    | ●●● |

## 狩猟の達人系

| 武器名   | 威力   | 特殊効果  | 弾心  | 弾速 | 弾数  |
|-------|------|-------|-----|----|-----|
| 狩猟の達人 | 1248 | 火 180 | 30% |    | ●●● |

# 長 槍

## アイアンランス系

| 武器名         | 威力  | 特殊効果        | 弾心   | 弾速 | 弾数 |
|-------------|-----|-------------|------|----|----|
| アイアンランス     | 138 |             | 0%   |    |    |
| アイアンランス改    | 181 |             | 0%   |    |    |
| ナイトランス      | 184 |             | 0%   |    |    |
| ナイトランス改     | 230 |             | 0%   |    |    |
| トランバート      | 253 |             | 0%   |    |    |
| トランバート改     | 299 |             | 0%   |    |    |
| バベル         | 368 | 火 220       | 0%   | ○  | ○  |
| エルダ バベル     | 414 | 火 280       | 0%   | ○  | ○  |
| エルダ バベル改    | 508 | 火 330       | 0%   | ○  | ○  |
| ロストバベル      | 621 | 火 380       | 0%   | ○  | ○  |
| トリルランス      | 299 | 雷 300       | 0%   |    |    |
| メガドリルランス    | 322 | 雷 380       | 0%   | ○  | ○  |
| メガドリルランス改   | 391 | 雷 450       | 0%   | ○  | ○  |
| ギガドリルランス    | 460 | 雷 500       | 0%   | ○  | ○  |
| シ ルド オア ネスト | 276 | 竜 200       | 15%  |    |    |
| シ ルド オヒ ト   | 299 | 竜 220       | 20%  |    |    |
| シ ルド オレイシ   | 322 | 竜 350       | 20%  |    |    |
| THE ガ デイアン  | 368 | 竜 440       | 35%  | ○  |    |
| THE セージ     | 508 | 竜 500       | 40%  | ○  |    |
| THE パラディン   | 575 | 竜 460       | 45%  | ○  |    |
| ヴェノムランス     | 299 | 毒 100, 防+10 | -15% |    |    |
| ヴェノムスクウィド   | 345 | 毒 120, 防+10 | 15%  |    |    |
| 豪槍グラビモス     | 414 | 毒 250, 防+15 | 10%  |    |    |
| 黒槍グラビモス     | 437 | 毒 270, 防+20 | 0%   |    |    |
| 重槍グラビモス     | 598 | 毒 320, 防+25 | 0%   |    |    |
| 重火槍グラビモス    | 644 | 毒 380, 防+25 | 0%   |    |    |
| ブロスホ ン      | 414 |             | 15%  | ○  |    |
| 角槍ディアブロス    | 529 |             | -10% | ○  |    |
| 帝王槍グレイスホ ン  | 644 |             | 10%  | ○  |    |
| ブラックテンベスト   | 713 |             | 20%  | ○  |    |
| レイジングテンベスト  | 758 |             | 20%  | ○  |    |
| フレグランズ      | 230 | 睡眠 120      | 0%   |    |    |
| フレグランズ改     | 253 | 睡眠 200      | 0%   |    |    |
| ダ-クスクウィド    | 299 | 睡眠 230      | 0%   | ○  |    |
| ダ-クネス       | 345 | 睡眠 260      | 0%   | ○  |    |
| ダ-クネス改      | 414 | 睡眠 280      | 0%   | ○  |    |
| ダ クル ト      | 483 | 睡眠 300      | 0%   |    |    |

## ボ-ランス系

| 武器名        | 威力  | 特殊効果   | 弾心  | 弾速 | 弾数 |
|------------|-----|--------|-----|----|----|
| ボ ランス      | 184 |        | 0%  |    |    |
| ボ ランス改     | 207 |        | 0%  |    |    |
| トスハイクスピア   | 230 |        | 0%  |    |    |
| トスハイクスピア改  | 276 |        | 0%  |    |    |
| トスハイクジャヘリン | 299 |        | 0%  |    |    |
| ティガステイング   | 322 |        | 15% |    |    |
| 豪槍【独虎】     | 414 |        | 10% |    |    |
| カ サステイング   | 460 | 爆破 80  | 5%  |    |    |
| 沖槍【虎穴】     | 483 | 爆破 100 | 15% |    |    |
| 沖槍【虎穴】改    | 644 | 爆破 150 | 15% |    |    |
| 沖槍【虎穴】     | 713 | 爆破 180 | 20% |    |    |
| ディオステイング   | 345 | 爆破 170 | 0%  |    |    |
| ディオステイング改  | 391 | 爆破 200 | 0%  |    |    |
| 爆碎の豪槍      | 414 | 爆破 280 | 0%  |    |    |
| 破岩槍ブラキディオス | 598 | 爆破 340 | 0%  |    |    |
| 群光の豪槍      | 644 | 爆破 400 | 0%  | ○  | ○  |
| レットテイル     | 299 | 火 180  | 0%  |    |    |
| プロミونسピラ   | 368 | 火 220  | 0%  |    |    |
| シルバ-プロミونس | 460 | 火 290  | 0%  | ○  |    |
| ソル=プロミونس  | 624 | 火 330  | 0%  | ○  |    |
| ディバイン=ソル   | 667 | 火 380  | 0%  | ○  |    |
| ブル プロミونس  | 391 | 火 370  | 5%  |    |    |
| プロミونسソウル  | 598 | 火 480  | 10% |    |    |

## シャ-クプリンス系

| 武器名      | 威力  | 特殊効果  | 弾心 | 弾速 | 弾数 |
|----------|-----|-------|----|----|----|
| シャ-クプリンス | 184 | 水 420 | 0% |    |    |
| シャ-クキング  | 276 | 水 700 | 0% | ○  |    |
| シャ クカイザ  | 460 | 水 800 | 0% | ○  |    |

## アクアンスピア系

| 武器名       | 威力  | 特殊効果  | 弾心 | 弾速 | 弾数 |
|-----------|-----|-------|----|----|----|
| アクアンスピア   | 253 | 水 200 | 0% |    |    |
| ストリ ムスピア  | 322 | 水 280 | 0% |    |    |
| エメラルトスピア  | 368 | 水 310 | 0% |    |    |
| 水尖槍トリシユラ  | 414 | 水 350 | 0% | ○  |    |
| 水尖槍トリシユラ改 | 529 | 水 380 | 0% | ○  | ○  |
| 海流地エメラルダ  | 575 | 水 430 | 0% | ○  | ○  |

## 雷槍【イカツチ】系

| 武器名        | 威力  | 特殊効果  | 弾心  | 弾速 | 弾数 |
|------------|-----|-------|-----|----|----|
| 雷槍【イカツチ】   | 253 | 雷 400 | 5%  |    |    |
| 雷槍【タケミカツチ】 | 345 | 雷 560 | 10% |    |    |
| 雷槍【ナルカミ】   | 528 | 雷 660 | 20% |    |    |

| ボ・ンクロウランス系  |     |      |    |    |
|-------------|-----|------|----|----|
|             | HP  | 特殊効果 | 属性 | 備考 |
| ボ・ンクロウランス   | 345 | 防+30 | 0% |    |
| レボ・ンクロウランス改 | 414 | 防+35 | 0% | 〇〇 |
| レシエルクロウランス  | 529 | 防+50 | 0% |    |
| レシエルダイザミ    | 598 | 防+60 | 0% | 〇  |

| ブル・クレ・タ・系 |      |           |    |         |
|-----------|------|-----------|----|---------|
| 競走得点      | 競走得点 | 得点結果      | 賞心 | 備後欄     |
| ブル クレ タ   | 345  | 氷 200     | 0% |         |
| レドゥ ムクラウン | 391  | ( 氷 300 ) | 0% | ○ ○     |
| レイテルノクラウン | 506  | ( 氷 410 ) | 0% | ○ ○ ○   |
| レイディオクラウン | 575  | ( 氷 540 ) | 0% | ○ ○ ○ ○ |

| 悲哀の重槍系     |     |         |      |     |
|------------|-----|---------|------|-----|
| 武器名        | 威力  | 特殊効果    | 会心   | 属性相 |
| 悲哀の聖槍      | 437 | 龙 120   | 30%  | —   |
| 「アトロシスタフ」  | 460 | 【龙 180】 | ~25% | —   |
| 「ネロ＝アトロシス」 | 690 | 龙 250,  | 10%  | —   |

| クリムゾンホー-ン系 |     |       |    |     |
|------------|-----|-------|----|-----|
| 品種名        | 実数  | 特殊効果  | 属性 | 備考  |
| クリムゾンホー-ン  | 371 | 火 110 | 0% | 700 |
| クリムゾンホー-ン改 | 506 | 火 140 | 0% | 700 |
| トクリムゾンブロス  | 621 | 火 160 | 0% |     |
| 真紅槍モノブロス   | 687 | 火 180 | 0% | 000 |
| グランアルブロス   | 644 | 水 120 | 0% | 000 |
| ホワイ-トカスターフ | 660 | 水 150 | 0% | 000 |

| ハルバアルメンカル系  |     |      |     |    |
|-------------|-----|------|-----|----|
| 名前          | 数値  | 特減効果 | 命中率 | 備考 |
| ハルバアルメンカル   | 437 |      | 5%  |    |
| ハルバアルメンカル改  | 483 |      | 5%  | □— |
| 一般の砲台       | 621 | -    | 10% | □○ |
| 「振込給ハ ダレギオン | 680 |      | 10% | □○ |

| 集めし販売の銃系     |     |                  |     |    |
|--------------|-----|------------------|-----|----|
| 集めし販売の銃      | 483 | 防 + 15, 麻痺 100   | 25% |    |
| 「確乎不抜の不坏イジス」 | 529 | 防 + 20, (麻痺 120) | 20% | □○ |
| 「鉄壁」イニスレト    | 680 | 防 + 25, 麻痺 160   | 15% | □  |
| 「有槍ダラブリゼ」    | 713 | 防 + 30, 麻痺 180   | 10% | □○ |
| 「船帝槍タム・マデュラ」 | 738 | 防 + 40, 麻痺 200   | 10% |    |

| 崩槍ケルケカムルバス系 |     |              |     |
|-------------|-----|--------------|-----|
| 名前          | HP  | 属性           | 割合  |
| 崩槍ケルケカムルバス  | 644 | 氷 100, 防 +20 | 30% |
| 崩天槍ケルケオノカム  | 828 | 氷 120, 防 +20 | 30% |

| 黑龙枪系   |     |       |    |    |
|--------|-----|-------|----|----|
|        |     | 特殊技能  | 蓄心 | 蓄魂 |
| 黑龙枪    | 391 | 龙 C7D | 0% |    |
| L真 黑龙枪 | 644 | 龙 S8D | 0% |    |

| 黑灭龙枪系  |      |        |     |
|--------|------|--------|-----|
|        | 特殊效果 | 蓄心     | 蓄怒槽 |
| 黑灭龙枪   | 322  | 爆破 150 | 15% |
| 真 黑灭龙枪 | 552  | 爆破 220 | 30% |

| 速くさびた銃系  |     |       |     |    |
|----------|-----|-------|-----|----|
| 銃名       | 威力  | 特殊効果  | 蓄心  | 電撃 |
| 速くさびた槍   | 138 |       | 0%  |    |
| くさびた槍    | 161 |       | 0%  |    |
| トアントレイヤ  | 230 | 氷 400 | 0%  |    |
| ハイアントレイヤ | 299 | 氷 420 | 0%  |    |
| ネオアントレイヤ | 504 | 氷 508 | 0%  |    |
| 氷槍       | 368 | 氷 320 | 5%  |    |
| レリオス=ダオラ | 391 | 氷 490 | 5%  |    |
| レグルス=ダオラ | 588 | 氷 560 | 10% |    |

| 銃名         | 威力  | 特殊効果   | 蓄心  | 備考 |
|------------|-----|--------|-----|----|
| 凄く風化した槍    | 184 |        | 40% |    |
| ↑風化した槍     | 207 |        | 30% |    |
| トマテンロウ     | 298 | 竜 680  | 0%  | ○  |
| ↑トマテンロウ改   | 414 | 竜 720  | 0%  | ○  |
| ↑スライスケレイバー | 508 | 竜 780  | 0%  | ―― |
| ↑テオ＝バウル    | 568 | 爆破 320 | 0%  | ―― |
| ↑テオ＝ロア     | 591 | 爆破 380 | 0%  | ―― |
| ↑テオ＝エクシス   | 598 | 爆破 520 | 0%  | ○  |

| トゥ - スランス系 |              |     |    |
|------------|--------------|-----|----|
|            | 特殊効果         | 蓄心  | 蓄怒 |
| トゥ スランス    | 483<br>氷 710 | 15% |    |
| セイバ トウ ス   | 552<br>氷 280 | 30% |    |

| セージorデビル系 |     |      |        |  |
|-----------|-----|------|--------|--|
| セージorデビル  | 690 | 竜110 | 30/15% |  |

| テリオス=エルダオル系 |     |       |     |
|-------------|-----|-------|-----|
| 種別          | 水素分 | 酸素分   | 割合  |
| テリオス・エルダオル  | 736 | 氷 220 | 40% |

|          | 成めの樹系 | 特殊効果   | 重圧  | 雷属性 |
|----------|-------|--------|-----|-----|
| 成めの樹     | 644   | 睡眠 100 | 10% |     |
| L天庭のゲガルド | 690   | 睡眠 180 | 10% | 雷属性 |

| 祖龙灵枪系 |     |       |    |     |
|-------|-----|-------|----|-----|
| 武器名   | 攻击力 | 特殊效果  | 宝心 | 镶嵌槽 |
| 祖龙灵枪  | 621 | 龙 64D | D% |     |

| ブレインフォックス系  |     |       |    |     |
|-------------|-----|-------|----|-----|
|             |     | 特殊武器  | 蓄心 | 蓄弾槽 |
| ブレインフォックス   | 230 | 火 100 | 0% |     |
| 「特別対専用銃【百狐】 | 345 | 火 370 | 0% | 【○】 |

銃 鏡

| アイアンガンランス   | 138 | -          | 0%  |     | 通常  |
|-------------|-----|------------|-----|-----|-----|
| △アイアンガンランス改 | 161 |            | 0%  | ——  | 通常1 |
| △ステイルガンランス  | 207 | -          | 0%  |     | 通常1 |
| 討伐隊正式銃槍     | 253 |            | 0%  |     | 通常1 |
| 近卫隊正式銃槍     | 276 |            | 0%  | ——  | 通常2 |
| トインベリアルガンダ  | 299 |            | 0%  |     | 通常2 |
| トジエナラルバウンド  | 345 | { 火 300 }  | 10% | ○○  | 通常2 |
| アドミラルバウンド   | 391 | { 火 500 }  | 10% | ○○  | 通常3 |
| アドミラルバウンド改  | 506 | { 火 540 }  | 10% | ○○○ | 通常3 |
| エンパイアオルデン   | 598 | { 火 600 }  | 15% | ○○○ | 通常4 |
| 古代式同特銃槍     | 345 | { 麻痺 150 } | 0%  |     | 扩散2 |
| 古代式昇天銃槍     | 368 | { 麻痺 340 } | 0%  | ○   | 扩散3 |
| ジェネシス       | 480 | { 麻痺 360 } | 0%  | ○○○ | 扩散3 |
| エンパイア       | 508 | { 麻痺 400 } | 0%  | ○○○ | 扩散4 |
| ラギアバースト     | 414 | 雷 320      | 0%  | ——  | 放射2 |
| 白燄銃槍ライオールド  | 598 | 雷 480      | 0%  | ——  | 放射4 |
| 真銃槍エンゲルム    | 621 | 雷 480      | 0%  | ——  | 放射  |

|  |             |     |         |      |    |      |
|--|-------------|-----|---------|------|----|------|
|  | 「レットトル ク    | 299 | 火 150   | 0%   | —  | 放射 2 |
|  | 「レットトル ク改   | 322 | 火 200   | 0%   | —  | 放射 2 |
|  | 「クノムゾンル ク   | 368 | 火 250   | 0%   | —  | 放射 2 |
|  | 「シムル ク      | 414 | 火 300   | 0%   | ○— | 放射 3 |
|  | 「ガンチャ」オート   | 437 | 火 340   | 0%   | —  | 放射 3 |
|  | 「エノデ デアヴェルト | 598 | 火 400   | 0%   | —  | 放射 4 |
|  | 「ライノ ヴァルハイト | 644 | 火 440   | 0%   | —  | 放射 5 |
|  | 「ディオスガンランス  | 345 | 爆破 180  | 0%   | —  | 放射 2 |
|  | 「ディオスガンランス改 | 368 | 爆破 220  | 0%   | —  | 放射 2 |
|  | 「爆碎の銃槍      | 414 | 爆破 320  | 0%   | —  | 放射 3 |
|  | 「破岩銃槍ズヴォルタ  | 575 | 爆破 390  | 0%   | ○— | 放射 4 |
|  | 「碎光の銃槍      | 621 | 爆破 460  | 0%   | —  | 放射 5 |
|  | 「フルボルテ ジ    | 253 | 雪 120   | 0%   | —  | 放射 1 |
|  | 「フルジェネレ ト   | 278 | 雪 230   | 0%   | —  | 放射 1 |
|  | 「レッドジェネレ タ  | 322 | 雪 340   | 0%   | —  | 放射 2 |
|  | 「ブラッドイダイナモ  | 345 | 雪 500   | 0%   | —  | 放射 3 |
|  | 「ブラッドフルボルト  | 506 | 雪 530   | 0%   | ○— | 放射 4 |
|  | 「ブラッドフルサンダ  | 575 | 雪 650   | 0%   | —  | 放射 4 |
|  | 「朱鬼銃槍       | 299 | -       | 20%  | —  | 通常 1 |
|  | 「朱鬼銃槍【破岩】   | 322 | -       | 20%  | —  | 通常 2 |
|  | 「蒼鬼銃槍制      | 368 | 【水 170】 | 15%  | ○  | 通常 3 |
|  | 「蒼鬼銃槍制【泉梓】  | 391 | 【水 230】 | 10%  | —  | 通常 4 |
|  | 「荒鬼銃槍大制     | 575 | 【火 270】 | -10% | ○  | 通常 4 |
|  | 「荒鬼銃槍大制【焰口】 | 644 | 【火 330】 | 10%  | —  | 通常 5 |

|            |     | 特殊効果       | 愛心  | 破壊値 |     |
|------------|-----|------------|-----|-----|-----|
| ホワイトガンランス  | 368 | 防+10       | 15% |     | 放射2 |
| ホワイトキャノン   | 391 | 防+15       | 10% |     | 放射3 |
| ブラックガンランス  | 437 | 防+20, 火210 | 5%  |     | 放射4 |
| ブラックゴアキャノン | 621 | 防+30, 火300 | -5% |     | 放射4 |
| ブラックゴアバスタ  | 667 | 防+45, 火380 | 5%  |     | 放射5 |
| シ ダイバ      | 253 | 水160       | 0%  |     | 拡散1 |
| シ ダイバ 改    | 276 | 水270       | 0%  |     | 拡散1 |
| ディ ブバスタ    | 322 | 水350       | 0%  |     | 拡散2 |
| ディ ブガンバスタ  | 368 | 水480       | 0%  |     | 拡散2 |
| トメガロガンバスタ  | 506 | 水500       | 0%  |     | 拡散3 |
| リジョンズロソカ   | 552 | 水530       | 0%  |     | 拡散4 |
| テトロラジャスター  | 529 | 麻痺200      | 0%  |     | 通常4 |
| フラゴルヴェレノ   | 598 | 麻痺250      | 0%  |     | 通常4 |

|            |     | 特殊効果  | 愛心   | 破壊値 |     |
|------------|-----|-------|------|-----|-----|
| 母銃槍        | 184 |       | 0%   |     | 通常  |
| 大母銃槍       | 207 |       | 0%   |     | 通常1 |
| シャギイガンランス  | 230 |       | 0%   |     | 放射1 |
| シャギイガンランス改 | 253 |       | 0%   |     | 放射1 |
| トアリガンランス   | 276 |       | 0%   |     | 放射1 |
| トテイガバスト    | 345 |       | 15%  |     | 拡散1 |
| 虎銃槍【虎炮】    | 368 |       | 10%  |     | 拡散2 |
| カーサスバースト   | 391 | 爆破150 | -10% |     | 拡散3 |
| 沖銃槍【威迫】    | 437 | 爆破200 | 15%  |     | 拡散4 |
| 沖銃槍【威迫】改   | 598 | 爆破240 | 15%  |     | 拡散4 |
| 鬼銃槍【鬼迫】    | 644 | 爆破300 | 20%  |     | 拡散5 |
| 鬼銃槍        | 414 | 雷220  | 10%  |     | 拡散4 |
| 雷鬼銃槍トラガン   | 437 | 雷330  | 10%  |     | 拡散4 |
| 雷鬼銃槍トラガン改  | 621 | 雷360  | 10%  |     | 拡散4 |
| 雷鬼銃槍トラギガン  | 644 | 雷400  | -10% |     | 拡散5 |
| アムロテイラン    | 276 | 竜150  |      |     | 通常2 |
| アムロトリズ     | 299 | 竜180  | 20%  |     | 通常2 |
| アムロアロガン    | 322 | 竜300  | 30%  |     | 通常2 |
| THEインハルス   | 368 | 竜400  | 40%  |     | 通常3 |
| THEウォル     | 506 | 竜450  | 50%  |     | 通常4 |
| THEフォトレス   | 552 | 竜500  | 55%  |     | 通常5 |
| プリンセスバースト  | 276 | 毒170  | 0%   |     | 通常1 |
| プリンセスバースト改 | 322 | 毒210  | 0%   |     | 通常2 |
| オールドリンデ    | 368 | 毒260  | 0%   |     | 通常2 |
| クインバースト    | 414 | 毒350  | 0%   |     | 通常3 |
| 雄銃槍イシユタル   | 529 | 毒390  | 0%   |     | 通常4 |
| 雄銃槍アスタルテ   | 598 | 毒420  | 0%   |     | 通常4 |
| 雄銃槍ティアマト   | 621 | 毒450  | 0%   |     | 通常5 |
| 王銃槍ゴウライ    | 322 | 雷70   | 0%   |     | 通常2 |
| 王銃槍ゴウライ改   | 368 | 雷110  | 0%   |     | 通常2 |
| ト王銃槍【人雷】   | 414 | 雷180  | 0%   |     | 通常3 |
| ト王銃槍【雷天】   | 621 | 雷300  | 0%   |     | 通常4 |
| 獣銃槍リュウケツ   | 414 | 竜260  | 0%   |     | 拡散3 |
| 獣銃槍リュウケツ改  | 598 | 竜330  | 0%   |     | 拡散4 |
| 狼牙銃槍【食現】   | 644 | 竜370  | 0%   |     | 拡散4 |
| アベレ ジヒツタ   | 253 | 毒250  | 0%   |     | 放射1 |
| トグランドスラム   | 276 | 毒330  | 0%   |     | 放射1 |
| ハートヒッター    | 345 | 毒390  | 0%   |     | 放射2 |
| ビッグスラッガ    | 368 | 毒550  | 0%   |     | 放射3 |
| ビッグスラッガ 改  | 483 | 毒600  | 0%   |     | 放射4 |
| トリゾルクラウン   | 575 | 毒660  | 0%   |     | 放射3 |
| ウルクス       | 253 | 氷50   | 0%   |     | 拡散1 |
| ウルクスレイ     | 276 | 氷140  | 0%   |     | 拡散1 |
| ウルクストム     | 299 | 氷220  | 0%   |     | 拡散2 |
| ウルクスプロ ジョン | 345 | 氷350  | 0%   |     | 拡散3 |
| ウルクスラヴィーネ  | 483 | 氷430  | 0%   |     | 拡散3 |
| ウルクスアヴィランガ | 579 | 氷480  | 0%   |     | 拡散4 |
| シエルガンバド    | 230 | 睡眠100 | 5%   |     | 放射1 |
| シエルガンバド 改  | 253 | 睡眠150 | 5%   |     | 放射1 |
| ノブリスガンバド   | 299 | 睡眠180 | 10%  |     | 放射2 |
| ロイヤルガンバド   | 368 | 睡眠200 | 20%  |     | 放射2 |
| ロイヤルガンバド 改 | 437 | 睡眠240 | 25%  |     | 放射3 |
| ナイト カノン    | 483 | 睡眠280 | 35%  |     | 放射4 |
| リュクス カノン   | 529 | 睡眠320 | 40%  |     | 放射4 |

|           |     | 特殊効果  | 愛心 | 破壊値 |     |
|-----------|-----|-------|----|-----|-----|
| アイリュ シカ   | 207 | 麻痺250 | 0% |     | 通常2 |
| アイリュ シカ改  | 253 | 麻痺300 | 0% |     | 通常2 |
| 横振アイリュ シカ | 299 | 麻痺420 | 0% |     | 通常4 |

|           |     | 特殊効果  | 愛心 | 破壊値 |     |
|-----------|-----|-------|----|-----|-----|
| ベッコティビ    | 184 | 火200  | 0% |     | 通常1 |
| ベッコティビ 改  | 207 | 火300  | 0% |     | 通常1 |
| フェザーガンランス | 299 | 睡眠250 | 0% |     | 放射2 |
| ヒュブノキャノン  | 345 | 睡眠310 | 0% |     | 放射3 |
| 眠銃槍ヒュブノス  | 552 | 睡眠450 | 0% |     | 放射4 |

|            |     | 特殊効果 | 愛心  | 破壊値 |     |
|------------|-----|------|-----|-----|-----|
| マリンフィッシャ   | 253 | 水100 | 0%  |     | 放射1 |
| ディープフィッシャ  | 299 | 水120 | 0%  |     | 放射2 |
| ディープオ シャン  | 368 | 水140 | 5%  |     | 放射2 |
| 海王銃リヴァイアサン | 414 | 水210 | 5%  |     | 放射3 |
| 海神銃リヴァイアサン | 529 | 水350 | 10% |     | 放射3 |
| 海冥銃アビス     | 575 | 水430 | 10% |     | 放射4 |

|           |     | 特殊効果       | 愛心  | 破壊値 |     |
|-----------|-----|------------|-----|-----|-----|
| 灿灿显现      | 322 | 水120 防5    | 0%  |     | 通常2 |
| 最銃槍【天照大神】 | 391 | 水170, 防+10 | 10% |     | 通常3 |
| 岩戸隠       | 575 | 水300 防+20  | 25% |     | 通常4 |
| 豪銃槍【天津日高】 | 598 | 水330, 防+25 | 30% |     | 通常5 |

|           |     | 特殊効果 | 愛心 | 破壊値 |     |
|-----------|-----|------|----|-----|-----|
| 愚敵の銃槍     | 391 | 火160 | 0% |     | 放射2 |
| 愚銃槍グラグリド  | 414 | 火200 | 0% |     | 放射2 |
| 業銃槍ティグラトニ | 437 | 火240 | 0% |     | 放射2 |
| 灰銃槍ダ グリト  | 690 | 火410 | 0% |     | 放射3 |

|            |     | 特殊効果 | 愛心 | 破壊値 |     |
|------------|-----|------|----|-----|-----|
| シザ ガンランス   | 368 | 防+25 | 0% |     | 通常2 |
| シザ キャノン    | 460 | 防+35 | 0% |     | 通常3 |
| バイオレットキャノン | 529 | 防+50 | 0% |     | 通常3 |
| バイオレットバースト | 621 | 防+60 | 0% |     | 通常4 |

|        |     | 特殊効果  | 愛心 | 破壊値 |     |
|--------|-----|-------|----|-----|-----|
| 砲モロコシ  | 322 | 爆破370 | 0% |     | 拡散3 |
| 大砲モロコシ | 460 | 爆破500 | 0% |     | 拡散4 |

|             |     | 特殊効果 | 愛心  | 破壊値 |     |
|-------------|-----|------|-----|-----|-----|
| アスファアルダナブ   | 391 |      | 0%  |     | 放射3 |
| アスファアルダナブ 改 | 460 |      | 10% |     | 放射4 |
| 叛逆の銃槍       | 598 |      | 15% |     | 放射4 |
| 叛逆銃槍ロドレギオン  | 644 |      | 15% |     | 放射5 |

|            |     | 特殊効果       | 愛心  | 破壊値 |     |
|------------|-----|------------|-----|-----|-----|
| 逆まく凶星の銃槍   | 437 | 防+15, 火200 | 20% |     | 放射3 |
| 震天動地に轟くグング | 460 | 防+20, 火250 | 20% |     | 放射4 |
| 破砕+グングホルト  | 667 | 防+25, 火310 | 10% |     | 放射4 |
| 帝銃槍ガラバルフェン | 690 | 防+30, 火350 | 10% |     | 放射5 |
| 銃槍ランセマデュラ  | 713 | 防+40, 火380 | 10% |     | 放射5 |

|            |     | 特殊効果 | 愛心  | 破壊値 |     |
|------------|-----|------|-----|-----|-----|
| 鋼銃槍アベカムトルム | 483 |      | 35% |     | 通常4 |
| 鋼銃槍ク アベカム  | 782 |      | 40% |     | 通常5 |

|            |     | 特殊効果      | 愛心  | 破壊値 |     |
|------------|-----|-----------|-----|-----|-----|
| 鋼銃槍バシカムルバス | 644 | 水100 防+20 | 30% |     | 放射4 |
| 鋼銃槍バシカオノカム | 828 | 水120 防+20 | 30% |     | 放射5 |

|        |     | 特殊効果 | 愛心 | 破壊値 |     |
|--------|-----|------|----|-----|-----|
| 黒龍銃槍   | 391 | 火420 | 0% |     | 通常4 |
| 真 黒龍銃槍 | 521 | 火520 | 0% |     | 通常5 |

|            |     | 特殊効果 | 愛心 | 破壊値 |     |
|------------|-----|------|----|-----|-----|
| ミスタイア      | 529 | 水270 | 0% |     | 放射3 |
| ミスタイア 改    | 552 | 水310 | 0% |     | 放射3 |
| ミセスシュヴェア   | 575 | 水340 | 0% |     | 放射4 |
| 地銃槍ゲネルタフネス | 644 | 水380 | 0% |     | 放射5 |

| 凄く風化した銃槍系  |     |       |      |     |      |
|------------|-----|-------|------|-----|------|
| 武器名        | 威力  | 特殊効果  | 会心   | 属性値 | 属性等値 |
| 凄く風化した銃槍   | 138 | -     | 30%  | 通常  | 通常 1 |
| レ風化した銃槍    | 161 | -     | -20% | 通常  | 通常 1 |
| トオベノスタ     | 322 | 差 600 | 0%   | 〇〇〇 | 放射 4 |
| レデオス・オシリス  | 529 | 差 760 | 0%   | 〇〇〇 | 放射 4 |
| トナナハウル     | 345 | 火 480 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 3 |
| レナナ=フレア    | 368 | 火 540 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 3 |
| レナナ=フレア改   | 506 | 火 630 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 4 |
| レナナ=ソレイユ   | 575 | 火 720 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 5 |
| レ鋼氷銃槍      | 368 | 氷 280 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 3 |
| レダオラ=ブノビア  | 391 | 氷 440 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 3 |
| レダオラ=デノベスタ | 598 | 氷 590 | 0%   | 〇〇〇 | 通常 5 |

| ウォール or ウォー系 |     |       |       |     |      |
|--------------|-----|-------|-------|-----|------|
| 武器名          | 威力  | 特殊効果  | 会心    | 属性値 | 属性等値 |
| ウォール or ウォー  | 713 | 差 140 | 40-5% | 通常  | 放射 4 |

| ベナムデバルファン系 |     |       |    |     |      |
|------------|-----|-------|----|-----|------|
| 武器名        | 威力  | 特殊効果  | 会心 | 属性値 | 属性等値 |
| ベナムデバルファン  | 667 | 毒 280 | 0% | 〇〇〇 | 放射 5 |

| エルダール・ブリリア系 |     |       |     |     |      |
|-------------|-----|-------|-----|-----|------|
| 武器名         | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性値 | 属性等値 |
| エルダール・ブリリア  | 690 | 氷 250 | 40% | 通常  | 通常 5 |

| 天びの塔系        |     |        |     |     |      |
|--------------|-----|--------|-----|-----|------|
| 武器名          | 威力  | 特殊効果   | 会心  | 属性値 | 属性等値 |
| 天びの塔         | 644 | 睡眠 120 | 10% | 通常  | 通常 5 |
| レ天びの塔プロフェティア | 690 | 睡眠 240 | 10% | 通常  | 通常 5 |

| 焰魔滅龍銃槍系 |     |        |    |     |      |
|---------|-----|--------|----|-----|------|
| 武器名     | 威力  | 特殊効果   | 会心 | 属性値 | 属性等値 |
| 焰魔滅龍銃槍  | 598 | 爆破 520 | 0% | 〇〇〇 | 放射 5 |

| 祖龍銃槍系 |     |       |    |     |      |
|-------|-----|-------|----|-----|------|
| 武器名   | 威力  | 特殊効果  | 会心 | 属性値 | 属性等値 |
| 祖龍銃槍  | 644 | 龍 360 | 0% | 〇〇〇 | 放射 5 |

| シルバークラウン系 |     |              |     |     |      |
|-----------|-----|--------------|-----|-----|------|
| 武器名       | 威力  | 特殊効果         | 会心  | 属性値 | 属性等値 |
| シルバークラウン  | 230 | 氷 80, 防 +5   | 0%  | 〇〇〇 | 放射   |
| レルトクラウン   | 276 | 氷 100, 防 +10 | 20% | 〇〇〇 | 放射 2 |
| レプラチナクラウン | 345 | 氷 140, 防 +15 | 30% | 〇〇〇 | 放射 3 |

| 竹銃槍【トリオドシ】系 |     |         |    |     |      |
|-------------|-----|---------|----|-----|------|
| 武器名         | 威力  | 特殊効果    | 会心 | 属性値 | 属性等値 |
| 竹銃槍【トリオドシ】  | 345 | (水 300) | 0% | 〇〇〇 | 放射 2 |
| レ竹銃槍【シシオドシ】 | 483 | (水 380) | 0% | 〇〇〇 | 放射 3 |
| レ竹銃槍【タンオドシ】 | 575 | (水 440) | 0% | 〇〇〇 | 放射 4 |

| ポルティックワックス系 |     |              |    |     |      |
|-------------|-----|--------------|----|-----|------|
| 武器名         | 威力  | 特殊効果         | 会心 | 属性値 | 属性等値 |
| ポルティックワックス  | 345 | 毒 280, 防 +12 | 0% | 〇〇〇 | 放射 4 |

## 新 武器

| ボーンアックス系        |      |                |     |     |      |
|-----------------|------|----------------|-----|-----|------|
| 武器名             | 威力   | 特殊効果           | 会心  | 属性値 | 属性等値 |
| ボーンアックス         | 378  | -              | 0%  | 通常  | 強属性  |
| レボーンアックス改       | 432  | -              | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トボーンスマッシュ       | 486  | -              | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トバワ ブロウニ        | 540  | -              | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トストロングブロウニ      | 594  | -              | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トトマキシモノロウニ      | 648  | -              | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト精鋭討伐隊剣斧        | 702  | 防 +5, 火 150    | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト精鋭討伐隊剣斧改       | 756  | 防 +10, 火 250   | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トデイズオブアム        | 864  | 防 +10, (火 400) | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トジェネラルアム        | 1188 | 防 +20, (火 420) | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トコンクエスト         | 1404 | 防 +30, (火 450) | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トアンバー・スラッシュ     | 756  | 氷 180          | 20% | 〇〇〇 | 強属性  |
| トゴアゲイルフロスト      | 810  | 氷 200          | 25% | 〇〇〇 | 強属性  |
| トゴアゲイルフロスト改     | 1134 | 氷 260          | 30% | 〇〇〇 | 強属性  |
| トキガゲイルフロスト      | 1350 | 氷 300          | 30% | 〇〇〇 | 強属性  |
| トリオフラムグレイブ      | 702  | 火 150          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トリオヴェルグレイブ      | 810  | 火 250          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| ト炎斧リブレアード       | 972  | 火 300          | 5%  | 通常  | 強属性  |
| ト炎斧リブレアード改      | 1296 | 火 380          | 10% | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト光炎斧リブレアード      | 1458 | 火 450          | 10% | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト龍槍の剣斧          | 648  | 毒 180          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| ト龍槍の剣斧改         | 756  | 毒 230          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トランドグレイブ        | 864  | 毒 250          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト龍槍の剣斧          | 872  | 毒 380          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト龍槍の剣斧【花天】      | 1350 | 毒 380          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| ト龍槍の剣斧【狂天】      | 1512 | 毒 400          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンアックス      | 540  | 水 120          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンアックス改     | 594  | 水 180          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンゲル        | 648  | 水 240          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンゲルハラ      | 756  | 水 300          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンシノガ       | 810  | 水 400          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンナツカ       | 1080 | 水 480          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンナツカ改      | 1296 | 水 530          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンダグダンガ     | 1026 | 火 400          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンダグダンガ改    | 1242 | 火 500          | 0%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン      | 702  | 雷 120          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン改     | 864  | 雷 150          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン【雷電】  | 818  | 雷 280          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン【雷電】改 | 1350 | 雷 310          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン【雷電】  | 1512 | 雷 350          | 0%  | 通常  | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン【雷電】改 | 1026 | 雷 280          | 5%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン【雷電】  | 1296 | 雷 310          | 5%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| トヴァーヴンライデン【雷電】改 | 1512 | 雷 360          | 10% | 〇〇〇 | 強属性  |

| ポルティックワックス系  |      |         |      |     |      |
|--------------|------|---------|------|-----|------|
| 武器名          | 威力   | 特殊効果    | 会心   | 属性値 | 属性等値 |
| レノッテスタイル     | 648  | 氷 120   | 15%  | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイル改    | 810  | 氷 140   | -15% | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ  | 864  | 氷 250   | -10% | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 918  | 氷 340   | 10%  | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1242 | 氷 360   | 10%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1458 | 氷 410   | 10%  | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1242 | 毒 200   | 0%   | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1458 | 毒 240   | 0%   | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 756  | 爆破 170  | 0%   | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 810  | 爆破 200  | 0%   | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 864  | 爆破 280  | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1296 | 爆破 310  | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1404 | 爆破 350  | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 486  | 毒 100   | 0%   | 通常  | 毒瓶   |
| レノッテスタイルメガロ改 | 594  | 毒 120   | 0%   | 通常  | 毒瓶   |
| レノッテスタイルメガロ改 | 810  | (毒 550) | 0%   | 〇〇〇 | 毒瓶   |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1080 | (毒 580) | 0%   | 〇〇〇 | 毒瓶   |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1296 | (毒 650) | 0%   | 〇〇〇 | 毒瓶   |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1458 | 毒 300   | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 540  | 火 150   | 0%   | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 648  | 火 170   | 0%   | 通常  | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 810  | 火 340   | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1026 | 火 400   | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |
| レノッテスタイルメガロ改 | 1296 | 火 520   | 0%   | 〇〇〇 | 強属性  |

| ワイルドアックス系  |      |          |      |     |      |
|------------|------|----------|------|-----|------|
| 武器名        | 威力   | 特殊効果     | 会心   | 属性値 | 属性等値 |
| ワイルドアックス   | 594  | -        | 0%   | 通常  | 減属性  |
| レワイルドアックス改 | 648  | -        | 0%   | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 702  | -        | 0%   | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 756  | -        | 15%  | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 864  | -        | 10%  | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 918  | -        | 5%   | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 1080 | -        | 15%  | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 1458 | -        | 20%  | 通常  | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 1566 | -        | 35%  | 〇〇〇 | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 1566 | 防 +20    | -10% | 〇〇〇 | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 1782 | 防 +30    | 10%  | 〇〇〇 | 減属性  |
| トワイルドアックス  | 1620 | 麻痺 160   | 5%   | 通常  | 麻痺瓶  |
| トワイルドアックス  | 1674 | 麻痺 200   | 10%  | 通常  | 麻痺瓶  |
| トワイルドアックス  | 702  | 龍 100    | 15%  | 通常  | 強属性  |
| トワイルドアックス  | 756  | 龍 120    | 20%  | 通常  | 強属性  |
| トワイルドアックス  | 810  | 龍 160    | 30%  | 通常  | 強属性  |
| トワイルドアックス  | 918  | 龍 200    | 35%  | 通常  | 強属性  |
| トワイルドアックス  | 1188 | 龍 280    | 35%  | 通常  | 強属性  |
| トワイルドアックス  | 1296 | 龍 380    | 40%  | 通常  | 強属性  |
| トワイルドアックス  | 702  | 麻痺 100   | 15%  | 通常  | 麻痺瓶  |
| トワイルドアックス  | 756  | (麻痺 120) | 5%   | 通常  | 麻痺瓶  |
| トワイルドアックス  | 810  | 麻痺 200   | 0%   | 通常  | 強属性  |

怪物猎人4G

| 武器名        | 威力   | 特殊効果         | 会心  | 属性  | 属性値  |
|------------|------|--------------|-----|-----|------|
| ヴァ ミノカ     | 864  | 麻痺 240       | 0%  | 〇〇  | 強属性値 |
| レド剣斧ヴァ ミノカ | 1188 | 麻痺 400       | 0%  | 〇〇  | 強属性値 |
| レフノックアックス  | 702  | 防+5, 麻痺 80   | 0%  | 〇   | 麻痺値  |
| レフノックアックス改 | 810  | 防+0, 麻痺 210  | 0%  | 〇   | 麻痺値  |
| レフリックアックス  | 864  | 防+5, 麻痺 230  | 0%  | 〇   | 麻痺値  |
| レフリックアックス改 | 919  | 防+15, 麻痺 250 | 0%  | 〇〇〇 | 麻痺値  |
| レバラックアックス  | 1242 | 防+25, 麻痺 270 | 0%  | 〇〇〇 | 麻痺値  |
| レバリス       | 1404 | 防+33, 麻痺 320 | 0%  | 〇〇〇 | 麻痺値  |
| レクライシズム    | 1266 | 水 300        | 20% | 〇〇〇 | 強属性値 |
| レイルカンカシュ   | 1458 | 水 380        | 15% | 〇〇〇 | 強属性値 |

| 武器名       | 威力  | 特殊効果   | 会心 | 属性 | 属性値  |
|-----------|-----|--------|----|----|------|
| グムキャット    | 540 | 麻痺 200 | 0% | 〇〇 | 強属性値 |
| レシスレムカツツエ | 702 | 麻痺 300 | 0% | 〇〇 | 強属性値 |

| 武器名        | 威力   | 特殊効果        | 会心 | 属性 | 属性値  |
|------------|------|-------------|----|----|------|
| 布都剣斧       | 756  | 水 220       | 0% | 〇〇 | 強属性値 |
| レ蒙剣斧【伊那那岐】 | 884  | 水 330, 防+20 | 0% | 〇〇 | 強属性値 |
| レ荒剣斧       | 1350 | 水 420, 防+30 | 0% | 〇  | 強属性値 |
| レ蒙剣斧【山津見】  | 1404 | 水 450, 防+40 | 0% | 〇〇 | 強属性値 |

| 武器名      | 威力   | 特殊効果        | 会心 | 属性 | 属性値  |
|----------|------|-------------|----|----|------|
| 雷斧       | 702  | 雷 300       | 0% | 〇  | 強属性値 |
| レ断雷斧キリン  | 756  | 雷 480, 防+15 | 0% | 〇  | 強属性値 |
| レ断雷斧キリン改 | 872  | 雷 530, 防+20 | 0% | 〇  | 強属性値 |
| レ雷公宝斧キリン | 1242 | 雷 660, 防+25 | 0% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名       | 威力   | 特殊効果  | 会心 | 属性  | 属性値  |
|-----------|------|-------|----|-----|------|
| ディーエツジ    | 810  | 火 180 | 0% | 〇〇  | 炎属性値 |
| レソルブレイカ   | 918  | 火 340 | 0% | 〇   | 炎属性値 |
| レソルクラッシュ  | 1080 | 火 440 | 0% | 〇〇〇 | 炎属性値 |
| レレオスクラッシュ | 1242 | 火 580 | 0% | 〇〇〇 | 炎属性値 |

| 武器名        | 威力   | 特殊効果  | 会心   | 属性 | 属性値  |
|------------|------|-------|------|----|------|
| テュランノス     | 1080 | 火 80  | 25%  | 〇  | 炎属性値 |
| レテラ テュランノス | 1134 | 火 100 | 25%  | 〇  | 炎属性値 |
| レ炎斧グラバリタ   | 1188 | 火 140 | -20% | 〇  | 炎属性値 |
| レ炎斧ダークライト  | 1620 | 火 180 | -10% | 〇  | 炎属性値 |

| 武器名             | 威力   | 特殊効果 | 会心  | 属性 | 属性値  |
|-----------------|------|------|-----|----|------|
| アクサアルダ balan    | 972  |      | 10% | 〇  | 強属性値 |
| レアクサアルダ balan 改 | 1080 |      | 10% | 〇  | 強属性値 |
| レ叛逆の伐斧          | 1404 |      | 10% | 〇  | 強属性値 |
| レ叛逆のバラクレギオン     | 1566 |      | 10% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名         | 威力   | 特殊効果         | 会心  | 属性  | 属性値  |
|-------------|------|--------------|-----|-----|------|
| 鋭鋒を連ねし斧     | 972  | 爆弾 200, 防+20 | 15% | 〇   | 強属性値 |
| レ城山越世の乱刃ガゲキ | 1080 | 爆弾 240, 防+25 | 10% | 〇〇〇 | 強属性値 |
| レ乱世王テマガゲキ   | 1458 | 爆弾 270, 防+30 | 10% | 〇   | 強属性値 |
| レ帝剣斧グラウイッシュ | 1566 | 爆弾 310, 防+40 | 10% | 〇   | 強属性値 |
| レ鋭剣斧オブタマデラ  | 1620 | 爆弾 330, 防+50 | 10% | 〇〇〇 | 強属性値 |

| 武器名      | 威力   | 特殊効果        | 会心 | 属性 | 属性値  |
|----------|------|-------------|----|----|------|
| 降雷斧キリン   | 702  | 氷 520, 防+15 | 0% | 〇  | 強属性値 |
| レ雷刃宝斧キリン | 1188 | 氷 700, 防+25 | 0% | 〇  | 強属性値 |



| 武器名         | 威力  | 特殊効果         | 会心 | 属性  | 属性値 |
|-------------|-----|--------------|----|-----|-----|
| 精鋭討伐隊斧      | 252 | -            | 0% | 〇   | 爆弾値 |
| レ精鋭討伐隊斧改    | 324 | -            | 0% | 〇   | 爆弾値 |
| レ近卫隊専用斧     | 360 | -            | 0% | 〇   | 爆弾値 |
| トカイゼルベアラ    | 432 | -            | 0% | 〇   | 爆弾値 |
| レブラックガード    | 540 | 防+10, 麻痺 100 | 0% | 〇   | 爆弾値 |
| レブラックフルガード  | 612 | 防+20, 麻痺 120 | 0% | 〇〇〇 | 爆弾値 |
| レブラックフルガード改 | 782 | 防+25, 麻痺 90  | 0% | 〇〇〇 | 爆弾値 |
| レレシュヴァルツス   | 838 | 防+35, 麻痺 240 | 0% | 〇〇〇 | 爆弾値 |

| 武器名        | 威力   | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 属性値  |
|------------|------|-------|-----|----|------|
| 雷剣斧ムルカムトルム | 1242 | 火 260 | 20% | 〇  | 炎属性値 |
| レ断斧ク ネムルカム | 1836 | 火 380 | 40% | 〇  | 炎属性値 |

| 武器名        | 威力   | 特殊効果        | 会心  | 属性 | 属性値  |
|------------|------|-------------|-----|----|------|
| グレ トナバルタスク | 972  | 水 230, 防+10 | 5%  | 〇  | 強属性値 |
| レ海王斧ナバルディ  | 1566 | 水 330, 防+20 | 15% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名     | 威力   | 特殊効果  | 会心 | 属性  | 属性値  |
|---------|------|-------|----|-----|------|
| 黒龍剣斧    | 864  | 火 430 | 0% | 〇   | 強属性値 |
| レ真 黒龍剣斧 | 1404 | 火 620 | 0% | 〇〇〇 | 強属性値 |

| 武器名      | 威力   | 特殊効果   | 会心  | 属性 | 属性値  |
|----------|------|--------|-----|----|------|
| 黒滅龍剣斧    | 810  | 爆弾 420 | 10% | 〇  | 強属性値 |
| レ真 黒滅龍剣斧 | 1404 | 爆弾 660 | 20% | 〇〇 | 強属性値 |

| 武器名       | 威力   | 特殊効果   | 会心  | 属性 | 属性値  |
|-----------|------|--------|-----|----|------|
| 凍く風化した剣斧  | 378  | 氷 100  | 0%  | 〇  | 炎属性値 |
| レ風化した剣斧   | 432  | 氷 200  | 0%  | 〇  | 炎属性値 |
| トアルトエレガノ  | 702  | 氷 600  | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レアルトエレガノ改 | 918  | 氷 630  | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レアルトロイヤル  | 1134 | 氷 720  | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| トテオ=アルクス  | 918  | 爆弾 400 | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レテオ=キャッスル | 1458 | 爆弾 500 | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レイルザ=ダオラ  | 972  | 氷 280  | 5%  | 〇  | 強属性値 |
| レジャンフ=ダオラ | 1458 | 氷 350  | 10% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名       | 威力   | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 属性値  |
|-----------|------|-------|-----|----|------|
| バルザ=エルダオル | 1674 | 氷 150 | 40% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名       | 威力   | 特殊効果   | 会心   | 属性 | 属性値  |
|-----------|------|--------|------|----|------|
| 裁かれし罪     | 1404 | 睡眠 110 | 15%  | 〇  | 強属性値 |
| レ邪妖のシンキスタ | 1612 | 睡眠 190 | -15% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名        | 威力   | 特殊効果  | 会心 | 属性 | 属性値  |
|------------|------|-------|----|----|------|
| ミラアンセスフォース | 1458 | 雷 440 | 0% | 〇  | 強属性値 |

| 武器名       | 威力  | 特殊効果  | 会心 | 属性  | 属性値  |
|-----------|-----|-------|----|-----|------|
| 海賊Jアックス   | 756 | 火 120 | 0% | 〇   | 強属性値 |
| レ大海賊Jアックス | 972 | 火 160 | 0% | 〇〇〇 | 強属性値 |

| 武器名         | 威力  | 特殊効果  | 会心 | 属性 | 属性値  |
|-------------|-----|-------|----|----|------|
| スラッシュフォックス  | 810 | 氷 80  | 0% | 〇〇 | 強属性値 |
| レ特招隊専用斧【仙狐】 | 972 | 氷 110 | 0% | 〇〇 | 強属性値 |

| 武器名           | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性  | 属性値  |
|---------------|-----|-------|-----|-----|------|
| EX 布都剣斧       | 702 | 水 120 | 10% | 〇   | 強属性値 |
| レEX 最剣斧【伊那那岐】 | 918 | 水 250 | 15% | 〇〇〇 | 強属性値 |

| 武器名       | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 属性値  |
|-----------|-----|-------|-----|----|------|
| レ卫士隊正式盾斧  | 576 | 雷 240 | 5%  | 〇  | 強属性値 |
| レ卫士隊正式盾斧改 | 612 | 雷 340 | 10% | 〇〇 | 強属性値 |
| レノブスオブ ジュ | 648 | 雷 370 | 15% | 〇〇 | 強属性値 |
| レ騎士団隊盾斧   | 864 | 雷 380 | 15% | 〇〇 | 強属性値 |
| デイヴァルキュレ  | 936 | 雷 390 | 15% | 〇〇 | 強属性値 |
| トデア=ルテミス  | 396 | 火 150 | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レデア=ルテミア  | 432 | 火 220 | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レデア=ヘカテル  | 504 | 火 330 | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レデア=ヘカテリア | 540 | 火 360 | 0%  | 〇〇 | 強属性値 |
| レデア=ローゼ   | 792 | 火 380 | 0%  | 〇〇 | 強属性値 |
| レデア=ロゼッタ  | 828 | 火 400 | 0%  | 〇  | 強属性値 |
| レトルナ=エスト  | 936 | 火 420 | 0%  | 〇〇 | 強属性値 |
| レ聖剣花盾【燕】  | 864 | 雷 320 | 0%  | 〇〇 | 爆弾値  |
| レ聖剣花盾【朱雀】 | 972 | 雷 380 | 0%  | 〇〇 | 爆弾値  |
| レ炎斧アタセリオン | 504 | 火 100 | 5%  | 〇  | 爆弾値  |

| 武器名          | 威力  | 特殊効果   | 会心   | 属性 | 備考   |
|--------------|-----|--------|------|----|------|
| 「炎斧ハルベノオン    | 576 | 火 160  | 10%  | —  | 榴弾砲  |
| 「紅蓮斧ユニオリオン   | 612 | 火 200  | 10%  | —  | 榴弾砲  |
| 「炎斧ヘルメスレイ    | 648 | 火 220  | 15%  | —  | 榴弾砲  |
| 「烈日斧ヘルメスイクサ  | 864 | 火 240  | 15%  | —  | 榴弾砲  |
| 「熾炎斧ヘルメスノヴァ  | 864 | 火 260  | 15%  | —  | 榴弾砲  |
| 「熾烈の盾斧       | 936 | 火 280  | 20%  | —  | 榴弾砲  |
| 「金杯雄狼の盾斧     | 972 | 火 320  | 20%  | —  | 榴弾砲  |
| 「シ ルト スクア ロ  | 468 | 氷 150  | 20%  | 〇  | 強属性版 |
| 「シ ルト スクア ロ改 | 504 | 氷 180  | 20%  | —  | 強属性版 |
| 「スクア リ アルマ   | 540 | 氷 250  | 15%  | 〇  | 強属性版 |
| 「スクア リ アルマ ト | 612 | 氷 320  | 10%  | 〇  | 強属性版 |
| 「トキア グラ ス    | 828 | 氷 380  | 10%  | 〇  | 強属性版 |
| 「ザ ボア ノアナ    | 936 | 氷 460  | -10% | 〇  | 強属性版 |
| 「ハブーブ        | 792 | 麻痺 180 | 0%   | 〇  | 榴弾砲  |
| 「デザ トロ ズ     | 900 | 麻痺 220 | 0%   | 〇  | 榴弾砲  |

### フォース or フォール系

| 武器名          | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 備考  |
|--------------|-----|-------|-----|----|-----|
| フォ スロフォ ル    | 468 | 竜 100 | 20% | —  | 榴弾砲 |
| 「フォ スポルイン    | 504 | 竜 120 | 20% | —  | 榴弾砲 |
| 「フォ スロカストル   | 540 | 竜 160 | 20% | —  | 榴弾砲 |
| 「THE サブレッション | 848 | 竜 230 | 25% | —  | 榴弾砲 |
| 「THE プ スト    | 828 | 竜 330 | 30% | —  | 榴弾砲 |
| 「THE セイヴァ    | 900 | 竜 390 | 35% | —  | 榴弾砲 |

### 八咫盾系

| 武器名         | 威力  | 特殊効果         | 会心  | 属性 | 備考   |
|-------------|-----|--------------|-----|----|------|
| 八咫盾斧        | 468 | 水 250, 防 +10 | 5%  | —  | 強属性版 |
| 「豪盾斧 [伊邪那美] | 612 | 水 350, 防 +10 | 5%  | 〇  | 強属性版 |
| 「九泉盾斧       | 828 | 水 430, 防 +20 | 10% | 〇  | 強属性版 |
| 「豪盾斧 [総津見]  | 864 | 水 450, 防 +30 | 10% | 〇  | 強属性版 |

### ディオスア・ムズ系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果   | 会心 | 属性 | 備考  |
|-------------|------|--------|----|----|-----|
| ディオスア ムズ    | 540  | 爆破 180 | 0% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「爆破の盾斧      | 848  | 爆破 240 | 0% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「破言盾斧イノルゼント | 900  | 爆破 290 | 0% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「碎光の盾斧      | 1008 | 爆破 330 | 0% | 〇  | 榴弾砲 |

### アラクネスケイル系

| 武器名         | 威力  | 特殊効果   | 会心  | 属性 | 備考  |
|-------------|-----|--------|-----|----|-----|
| アラクネスケイル    | 468 | 毒 180  | 20% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「アラクネスケイル改  | 540 | 毒 180  | 20% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「アラクネサイズ    | 648 | 毒 200  | 25% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「レロボ グサイズ   | 864 | 毒 230  | 35% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「シユバルツシュラ   | 648 | 睡眠 200 | 30% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「シユバルツシュラ 改 | 756 | 睡眠 230 | 35% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「チェルノホグサイズ  | 828 | 睡眠 220 | 45% | 〇  | 榴弾砲 |

### シルトインセクト系

| 武器名         | 威力  | 特殊効果         | 会心 | 属性 | 備考   |
|-------------|-----|--------------|----|----|------|
| シルトインセクト    | 540 | 水 210, 防 +20 | 0% | —  | 強属性版 |
| 「シルトインセクト改  | 612 | 水 230, 防 +20 | 0% | —  | 強属性版 |
| 「イクサイトインセクト | 792 | 水 300, 防 +25 | 0% | —  | 強属性版 |
| 「トミナスインセクト  | 900 | 水 330, 防 +40 | 0% | 〇  | 強属性版 |
| 「マキシマムインセクト | 972 | 水 390, 防 +50 | 0% | 〇  | 強属性版 |

### アスラトアルマイサ系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果 | 会心  | 属性 | 備考  |
|-------------|------|------|-----|----|-----|
| アスラトアルマイサ   | 648  | —    | 10% | —  | 榴弾砲 |
| 「アスラトアルマイサ改 | 720  | —    | 10% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「叛逆の盾斧      | 936  | —    | 15% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「叛逆盾斧ガルレギオン | 1044 | —    | 15% | 〇  | 榴弾砲 |

### ナバルクラノス系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果  | 会心 | 属性 | 備考  |
|-------------|------|-------|----|----|-----|
| ナバルクラノス     | 684  | 水 210 | 0% | —  | 榴弾砲 |
| 「ヒロイツクザンナバル | 720  | 水 250 | 0% | —  | 榴弾砲 |
| 「魔王様ナバルレガリア | 1080 | 水 310 | 0% | —  | 榴弾砲 |

### ダオラ・カスカ系

| 武器名      | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 備考  |
|----------|-----|-------|-----|----|-----|
| ダオラ カスカ  | 648 | 氷 310 | 5%  | —  | 榴弾砲 |
| 「ダオラ=ゲンム | 972 | 氷 380 | 10% | 〇  | 榴弾砲 |

### テオ=ストライカ系

| 武器名      | 威力  | 特殊効果   | 会心 | 属性 | 備考  |
|----------|-----|--------|----|----|-----|
| テオ=ストライカ | 612 | 爆破 430 | 0% | —  | 榴弾砲 |
| 「テオ=ノ ヴァ | 936 | 爆破 560 | 0% | 〇  | 榴弾砲 |

### 凶刃を纏いし戦具系

| 武器名         | 威力   | 特殊効果             | 会心   | 属性  | 備考  |
|-------------|------|------------------|------|-----|-----|
| 凶刃を纏いし戦具    | 684  | 防 20 麻痺 80       | 10%  | —   | 榴弾砲 |
| 「星火燎原の旗幟マキナ | 756  | 防 +25 (麻痺 100)   | 10%  | 〇〇〇 | 榴弾砲 |
| 「解放ミアデルマキナ  | 1044 | 防 +30, (麻痺 1100) | 10%  | 〇〇〇 | 榴弾砲 |
| 「帝盾斧ガラカルチリア | 1080 | 防 +30, (麻痺 120)  | -10% | 〇〇〇 | 榴弾砲 |
| 「蛇盾斧ケトルマデメラ | 1116 | 防 +40, (麻痺 140)  | 10%  | 〇〇〇 | 榴弾砲 |

### 黒盾斧エンカムトルム系

| 武器名        | 威力   | 特殊効果 | 会心  | 属性 | 備考  |
|------------|------|------|-----|----|-----|
| 黒盾斧エンカムトルム | 864  | —    | 20% | —  | 榴弾砲 |
| 「黒盾斧クーヘンカム | 1224 | —    | 40% | —  | 榴弾砲 |

### 黒竜盾斧系

| 武器名     | 威力  | 特殊効果  | 会心 | 属性 | 備考   |
|---------|-----|-------|----|----|------|
| 黒竜盾斧    | 576 | 竜 410 | 0% | 〇  | 強属性版 |
| 「真 黒竜盾斧 | 972 | 竜 500 | 0% | 〇  | 強属性版 |

### 黒滅龍盾斧系

| 武器名      | 威力  | 特殊効果   | 会心  | 属性  | 備考  |
|----------|-----|--------|-----|-----|-----|
| 黒滅龍盾斧    | 576 | 爆破 330 | 10% | 〇   | 榴弾砲 |
| 「真 黒滅龍盾斧 | 972 | 爆破 400 | 10% | 〇〇〇 | 榴弾砲 |

### ブラスア・ムズ系

| 武器名        | 威力   | 特殊効果 | 会心  | 属性 | 備考  |
|------------|------|------|-----|----|-----|
| ブラスア ムズ    | 1044 | —    | 20% | 〇  | 榴弾砲 |
| 「帝王盾斧ジオブラス | 1152 | —    | 20% | 〇  | 榴弾砲 |

### ブ=スト or フォール系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果  | 会心     | 属性 | 備考  |
|-----------|------|-------|--------|----|-----|
| ブ ストロフォ ル | 1116 | 竜 110 | 35/15% | —  | 榴弾砲 |

### 鬼神盾斧 [夜叉] 系

| 武器名          | 威力   | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 備考  |
|--------------|------|-------|-----|----|-----|
| 鬼神盾斧 [夜叉]    | 1044 | 貫 320 | 10% | —  | 榴弾砲 |
| 「鬼神盾斧 [金剛夜叉] | 1080 | 貫 350 | 10% | —  | 榴弾砲 |

### エルダオル=カスカ系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 備考  |
|-----------|------|-------|-----|----|-----|
| エルダオル=カスカ | 1116 | 氷 230 | 35% | —  | 榴弾砲 |

### 禁じられた相系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果   | 会心  | 属性 | 備考  |
|-----------|------|--------|-----|----|-----|
| 禁じられた相    | 972  | 睡眠 80  | 0%  | —  | 榴弾砲 |
| 「代償のネイディア | 1044 | 睡眠 110 | 10% | —  | 榴弾砲 |

### ミラアンセスブロー系

| 武器名       | 威力   | 特殊効果  | 会心 | 属性 | 備考   |
|-----------|------|-------|----|----|------|
| ミラアンセスブロー | 1008 | 雷 440 | 0% | —  | 強属性版 |

### スタール=クアクス系

| 武器名         | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 備考  |
|-------------|-----|-------|-----|----|-----|
| スタール=クアクス   | 576 | 氷 120 | 10% | —  | 榴弾砲 |
| 「グラントスタ アクス | 648 | 氷 180 | 10% | —  | 榴弾砲 |

### 伝説Jアンカ系

| 武器名     | 威力  | 特殊効果   | 会心  | 属性 | 備考  |
|---------|-----|--------|-----|----|-----|
| 伝説Jアンカ  | 720 | 爆撃 80  | 30% | —  | 榴弾砲 |
| 「伝説Jレガシ | 756 | 爆撃 160 | 25% | —  | 榴弾砲 |

### チャ=ジフォックス系

| 武器名       | 威力  | 特殊効果  | 会心  | 属性 | 備考  |
|-----------|-----|-------|-----|----|-----|
| チャ=ジフォックス | 864 | 火 160 | 40% | —  | 榴弾砲 |

## 操虫棍

### ボ=ノロッド系

| 武器名                    | 威力  | 特殊効果     | 会心 | 属性  | 備考 |
|------------------------|-----|----------|----|-----|----|
| ボ=ノロッド Lv1             | 279 | —        | 0% | —   | —  |
| 「ボ=ノロッド改 Lv2 - Lv3     | 372 | —        | 0% | 〇   | —  |
| 「ボ=ノグレイブ Lv4 - Lv5     | 434 | —        | 0% | 〇   | —  |
| 「ボ=ノグレイブ改 Lv6 - Lv7    | 486 | (麻痺 180) | 0% | 〇〇〇 | —  |
| 「エアリアルグレイブ Lv8         | 527 | 麻痺 260   | 0% | 〇   | —  |
| 「エアリアルグレイブ Lv9 - Lv10  | 820 | (麻痺 280) | 0% | 〇〇〇 | —  |
| 「ハイエストグレイブ Lv11 - Lv12 | 713 | (麻痺 300) | 0% | 〇   | —  |

## スニ-クロッド系

| 名前                   | レベル | 特殊効果  | 安心  | 備考 |
|----------------------|-----|-------|-----|----|
| スニ クロッド Lv1 ~ Lv2    | 403 | 毒 180 | 0%  | 〇  |
| スニ クロッド改 Lv2 ~ Lv4   | 485 | 毒 240 | 0%  | 〇  |
| スニ クロッド改 Lv5 ~ Lv6   | 498 | 毒 280 | 0%  | 〇  |
| スニ クロッド改 Lv7 ~ Lv8   | 558 | 毒 340 | 5%  | 〇  |
| スニ クロッド改 Lv9 ~ Lv10  | 651 | 毒 370 | 10% | 〇  |
| スニ クロッド改 Lv11 ~ Lv12 | 713 | 毒 400 | 20% | 〇  |

## エイム of トリック系

| 名前                     | レベル | 特殊効果  | 安心  | 備考 |
|------------------------|-----|-------|-----|----|
| エイム of トリック Lv1 ~ Lv2  | 434 | 竜 200 | 10% | 〇  |
| エイム of イリュ ズ Lv3 ~ Lv4 | 498 | 竜 280 | 15% | 〇  |
| エイム of マジック Lv5 ~ Lv6  | 527 | 竜 320 | 20% | 〇  |
| THE チェイス Lv7 ~ Lv8     | 558 | 竜 370 | 25% | 〇  |
| THE ワンダ Lv9 ~ Lv10     | 682 | 竜 390 | 30% | 〇  |
| THE ミラクル Lv11 ~ Lv12   | 744 | 竜 420 | 30% | 〇  |

## 藍の稲光系

| 名前                | レベル | 特殊効果       | 安心 | 備考 |
|-------------------|-----|------------|----|----|
| 藍の稲光 Lv1 ~ Lv3    | 341 | 雷 320 防+15 | 0% | 〇  |
| 藍の稲光改 Lv4 ~ Lv6   | 403 | 雷 380 防+18 | 0% | 〇  |
| 藍の稲光改 Lv7 ~ Lv8   | 465 | 雷 420 防+23 | 0% | 〇  |
| 藍の稲光改 Lv9 ~ Lv10  | 498 | 雷 480 防+28 | 0% | 〇  |
| 藍の稲光改 Lv11 ~ Lv12 | 558 | 雷 500 防+33 | 0% | 〇  |
| 藍の稲光改 Lv13 ~ Lv14 | 713 | 雷 550 防+38 | 0% | 〇  |

## ソリッドグレイブ系

| 名前                    | レベル | 特殊効果      | 安心 | 備考 |
|-----------------------|-----|-----------|----|----|
| ソリッドグレイブ Lv1 ~ Lv3    | 485 | { 水 180 } | 0% | 〇  |
| ソリッドグレイブ改 Lv4 ~ Lv6   | 498 | { 水 220 } | 0% | 〇  |
| ソリッドグレイブ改 Lv7 ~ Lv8   | 558 | { 水 270 } | 0% | 〇  |
| ソリッドグレイブ改 Lv9 ~ Lv10  | 651 | { 水 300 } | 0% | 〇  |
| ソリッドグレイブ改 Lv11 ~ Lv12 | 744 | { 水 410 } | 0% | 〇  |

## 如意棒系

| 名前               | レベル | 特殊効果  | 安心 | 備考 |
|------------------|-----|-------|----|----|
| 如意棒 Lv1 ~ Lv3    | 434 | 水 280 | 0% | 〇  |
| 如意棒改 Lv4 ~ Lv6   | 485 | 水 310 | 0% | 〇  |
| 如意棒改 Lv7 ~ Lv8   | 620 | 水 350 | 0% | 〇  |
| 如意棒改 Lv9 ~ Lv10  | 682 | 水 420 | 0% | 〇  |
| 如意棒改 Lv11 ~ Lv12 | 713 | 水 480 | 0% | 〇  |

## シェルキヤスタ-系

| 名前                   | レベル | 特殊効果 | 安心 | 備考 |
|----------------------|-----|------|----|----|
| シェルキヤスタ Lv1 ~ Lv3    | 498 | 防+25 | 0% | 〇  |
| シェルキヤスタ改 Lv4 ~ Lv6   | 527 | 防+25 | 0% | 〇  |
| シェルキヤスタ改 Lv7 ~ Lv8   | 682 | 防+30 | 0% | 〇  |
| シェルキヤスタ改 Lv9 ~ Lv10  | 744 | 防+40 | 0% | 〇  |
| シェルキヤスタ改 Lv11 ~ Lv12 | 806 | 防+50 | 0% | 〇  |

## アサルトロッド系

| 名前                   | レベル | 特殊効果   | 安心  | 備考 |
|----------------------|-----|--------|-----|----|
| アサルトロッド Lv1 ~ Lv3    | 465 | 睡眠 140 | 10% | 〇  |
| アサルトロッド改 Lv4 ~ Lv6   | 498 | 睡眠 180 | 15% | 〇  |
| アサルトロッド改 Lv7 ~ Lv8   | 527 | 睡眠 230 | 20% | 〇  |
| アサルトロッド改 Lv9 ~ Lv10  | 620 | 睡眠 240 | 25% | 〇  |
| アサルトロッド改 Lv11 ~ Lv12 | 682 | 睡眠 250 | 30% | 〇  |
| アサルトロッド改 Lv13 ~ Lv14 | 713 | 睡眠 380 | 30% | 〇  |

## セクトハルバ-系

| 名前                  | レベル | 特殊効果       | 安心 | 備考 |
|---------------------|-----|------------|----|----|
| セクトハルバ Lv1 ~ Lv3    | 465 | 水 150 防+20 | 0% | 〇  |
| セクトハルバ改 Lv4 ~ Lv6   | 527 | 水 180 防+30 | 0% | 〇  |
| セクトハルバ改 Lv7 ~ Lv10  | 837 | 水 200 防+40 | 0% | 〇  |
| セクトハルバ改 Lv11 ~ Lv12 | 899 | 水 230 防+40 | 0% | 〇  |

## ニ-ドルアイビ-系

| 名前                   | レベル | 特殊効果   | 安心 | 備考 |
|----------------------|-----|--------|----|----|
| ニ-ドルアイビ Lv1 ~ Lv3    | 434 | 麻痺 200 | 0% | 〇  |
| ニ-ドルアイビ改 Lv4 ~ Lv6   | 485 | 麻痺 220 | 0% | 〇  |
| ニ-ドルアイビ改 Lv7 ~ Lv9   | 620 | 麻痺 250 | 0% | 〇  |
| ニ-ドルアイビ改 Lv10 ~ Lv12 | 682 | 麻痺 280 | 0% | 〇  |

## グレイシャ-ロッド系

| 名前                     | レベル | 特殊効果  | 安心 | 備考 |
|------------------------|-----|-------|----|----|
| グレイシャ ロッド Lv1 ~ Lv3    | 527 | 氷 220 | 0% | 〇  |
| グレイシャ ロッド改 Lv4 ~ Lv6   | 558 | 氷 230 | 0% | 〇  |
| グレイシャ ロッド改 Lv7 ~ Lv9   | 713 | 氷 250 | 0% | 〇  |
| グレイシャ ロッド改 Lv10 ~ Lv12 | 806 | 氷 300 | 0% | 〇  |

## キ-ラアルティ-ル系

| 名前                     | レベル | 特殊効果 | 安心  | 備考 |
|------------------------|-----|------|-----|----|
| キ ラアルティ ル Lv1 ~ Lv3    | 558 |      | 10% | 〇  |
| キ ラアルティ ル改 Lv4 ~ Lv6   | 620 |      | 10% | 〇  |
| キ ラアルティ ル改 Lv7 ~ Lv10  | 806 |      | 10% | 〇  |
| キ ラアルティ ル改 Lv11 ~ Lv12 | 899 |      | 10% | 〇  |

## ディオスロッド系

| 名前                   | レベル | 特殊効果   | 安心 | 備考 |
|----------------------|-----|--------|----|----|
| ディオスロッド Lv1 ~ Lv3    | 498 | 爆発 280 | 0% | 〇  |
| ディオスロッド改 Lv4 ~ Lv6   | 682 | 爆発 330 | 0% | 〇  |
| ディオスロッド改 Lv7 ~ Lv10  | 775 | 爆発 350 | 0% | 〇  |
| ディオスロッド改 Lv11 ~ Lv12 | 837 | 爆発 390 | 0% | 〇  |

## 藍紫の雷系

| 名前                | レベル | 特殊効果       | 安心 | 備考 |
|-------------------|-----|------------|----|----|
| 藍紫の雷 Lv1 ~ Lv3    | 434 | 氷 380 防+20 | 0% | 〇  |
| 藍紫の雷改 Lv4 ~ Lv6   | 485 | 氷 410 防+22 | 0% | 〇  |
| 藍紫の雷改 Lv7 ~ Lv10  | 498 | 氷 480 防+25 | 0% | 〇  |
| 藍紫の雷改 Lv11 ~ Lv12 | 744 | 氷 560 防+35 | 0% | 〇  |

## 金砕棍棒系

| 名前                | レベル | 特殊効果      | 安心  | 備考 |
|-------------------|-----|-----------|-----|----|
| 金砕棍棒 Lv1 ~ Lv3    | 558 | { 雷 320 } | 10% | 〇  |
| 金砕棍棒改 Lv4 ~ Lv6   | 620 | { 雷 380 } | 15% | 〇  |
| 金砕棍棒改 Lv7 ~ Lv8   | 651 | { 雷 440 } | 20% | 〇  |
| 金砕棍棒改 Lv9 ~ Lv10  | 806 | { 雷 450 } | 20% | 〇  |
| 金砕棍棒改 Lv11 ~ Lv12 | 837 | { 雷 460 } | 20% | 〇  |
| 金砕棍棒改 Lv13 ~ Lv14 | 868 | { 雷 480 } | 20% | 〇  |

## 爪棘を配す長刀系

| 名前                 | レベル | 特殊効果   | 安心 | 備考 |
|--------------------|-----|--------|----|----|
| 爪棘を配す長刀 Lv1 ~ Lv3  | 498 | 爆発 200 | 0% | 〇  |
| 爪棘を配す長刀改 Lv4 ~ Lv6 | 558 | 爆発 230 | 0% | 〇  |
| 爪棘を配す長刀改 Lv7 ~ Lv9 | 620 | 爆発 270 | 0% | 〇  |
| 爪棘を配す長刀改 Lv10      | 868 | 爆発 280 | 0% | 〇  |
| 爪棘を配す長刀改 Lv11      | 899 | 爆発 300 | 0% | 〇  |
| 爪棘を配す長刀改 Lv12      | 930 | 爆発 320 | 0% | 〇  |

## 乾坤の火炎棍系

| 名前                 | レベル | 特殊効果  | 安心  | 備考 |
|--------------------|-----|-------|-----|----|
| 乾坤の火炎棍 Lv1 ~ Lv3   | 527 | 火 220 | 5%  | 〇  |
| 乾坤の火炎棍改 Lv4 ~ Lv6  | 558 | 火 260 | 10% | 〇  |
| 乾坤の火炎棍改 Lv7 ~ Lv8  | 589 | 火 310 | 15% | 〇  |
| 乾坤の火炎棍改 Lv9 ~ Lv10 | 744 | 火 320 | 15% | 〇  |
| 乾坤の火炎棍改 Lv11       | 837 | 火 340 | 20% | 〇  |
| 乾坤の火炎棍改 Lv12       | 868 | 火 370 | 20% | 〇  |

## ウルス-ダオラ系

| 名前                   | レベル | 特殊効果  | 安心  | 備考 |
|----------------------|-----|-------|-----|----|
| ウルス-ダオラ Lv1 ~ Lv6    | 527 | 氷 280 | 5%  | 〇  |
| ウルス-ダオラ改 Lv7 ~ Lv10  | 806 | 氷 300 | 10% | 〇  |
| ウルス-ダオラ改 Lv11 ~ Lv12 | 837 | 氷 320 | 10% | 〇  |

## 樹枝キリカムルバス系

| 名前                     | レベル  | 特殊効果       | 安心  | 備考 |
|------------------------|------|------------|-----|----|
| 樹枝キリカムルバス Lv1 ~ Lv6    | 806  | 氷 100 防+20 | 30% | 〇  |
| 樹枝キリカムルバス改 Lv7 ~ Lv10  | 1054 | 氷 110 防+20 | 30% | 〇  |
| 樹枝キリカムルバス改 Lv11 ~ Lv12 | 1116 | 氷 120 防+20 | 30% | 〇  |

## 黒龍棍系

| 名前               | レベル | 特殊効果       | 安心 | 備考 |
|------------------|-----|------------|----|----|
| 黒龍棍 Lv1 ~ Lv3    | 465 | 竜 340 防+10 | 0% | 〇  |
| 黒龍棍改 Lv4 ~ Lv6   | 527 | 竜 380 防+15 | 0% | 〇  |
| 黒龍棍改 Lv7 ~ Lv10  | 558 | 竜 480 防+18 | 0% | 〇  |
| 黒龍棍改 Lv11 ~ Lv12 | 837 | 竜 520 防+40 | 0% | 〇  |

## 如炎棒【妖獣】系

| 名前                   | レベル | 特殊効果  | 安心 | 備考 |
|----------------------|-----|-------|----|----|
| 如炎棒【妖獣】 Lv1 ~ Lv6    | 851 | 火 370 | 0% | 〇  |
| 如炎棒【妖獣】改 Lv7 ~ Lv9   | 882 | 火 430 | 0% | 〇  |
| 如炎棒【妖獣】改 Lv10 ~ Lv12 | 744 | 火 500 | 0% | 〇  |

## メデュ-サ系

| 名前                 | レベル | 特殊効果  | 安心  | 備考 |
|--------------------|-----|-------|-----|----|
| メデュ-サ Lv1 ~ Lv6    | 713 | 水 220 | 10% | 〇  |
| メデュ-サ改 Lv7 ~ Lv9   | 775 | 水 280 | 10% | 〇  |
| メデュ-サ改 Lv10 ~ Lv12 | 837 | 水 320 | 15% | 〇  |

| サンドフォシヤ-ル系           |     |        |    |     |
|----------------------|-----|--------|----|-----|
| 名前                   | HP  | 特殊効果   | 宝心 | 破壊値 |
| サントフォシヤ ルLv1 - Lv6   | 713 | 麻痺 100 | 0% | —   |
| レサントフォシヤ ル改Lv7 - Lv9 | 808 | 麻痺 120 | 0% | —   |
| レイエロヴェ リルLv10 - Lv12 | 888 | 麻痺 150 | 0% | —   |

| プロスホ-ンロッド系           |      |         |      |     |
|----------------------|------|---------|------|-----|
| 名前                   | HP   | 特殊効果    | 宝心   | 破壊値 |
| プロスホ-ンロッドLv1 - Lv6   | 930  | 火 240   | 10%  | —   |
| レプロスホ-ンロッド改Lv7 - Lv9 | 992  | [火 280] | -10% | —   |
| レタイラントロッドLv10 - Lv12 | 1054 | 火 330   | 10%  | —   |

| クナトスロッド系           |     |         |     |     |
|--------------------|-----|---------|-----|-----|
| 名前                 | HP  | 特殊効果    | 宝心  | 破壊値 |
| クナトスロッドLv1 - Lv6   | 899 | 氷 100   | 10% | —   |
| レクナトスロッド改Lv7 - Lv9 | 950 | [氷 140] | 10% | 〇〇— |
| レアマビスLv10 - Lv12   | 961 | [氷 180] | 10% | 〇〇〇 |

| トリック or トラスト系          |     |      |         |     |
|------------------------|-----|------|---------|-----|
| 名前                     | HP  | 特殊効果 | 宝心      | 破壊値 |
| トリック or トラストLv1 - Lv6  | 806 | 竜 70 | 25/10%  | —   |
| レマジック or ロジックLv7 - Lv9 | 837 | 竜 80 | -25/10% | —   |
| レグ フロウワダLv10 - Lv12    | 868 | 竜 90 | 25/10%  | —   |

| キヤスタ-ロッド系           |     |       |    |     |
|---------------------|-----|-------|----|-----|
| 名前                  | HP  | 特殊効果  | 宝心 | 破壊値 |
| キヤスタ ロッドLv1 - Lv6   | 775 | 毒 360 | 0% | —   |
| レキヤスタ ロッド改Lv7 - Lv9 | 806 | 毒 420 | 0% | 〇〇— |
| レヘイスキヤスタLv10 - Lv12 | 837 | 毒 480 | 0% | 〇   |

| ウルス=エルダオル系             |     |       |      |     |
|------------------------|-----|-------|------|-----|
| 名前                     | HP  | 特殊効果  | 宝心   | 破壊値 |
| ウルス=エルダオルLv1 - Lv6     | 837 | 氷 120 | 35%  | —   |
| レクイド=エルダオルLv7 - Lv9    | 868 | 氷 160 | -35% | —   |
| レサムトラ=エルダオルLv10 - Lv12 | 930 | 氷 200 | 35%  | —   |

| 使われし者の証系             |     |          |      |     |
|----------------------|-----|----------|------|-----|
| 名前                   | HP  | 特殊効果     | 宝心   | 破壊値 |
| 使われし者の証Lv1 - Lv6     | 837 | [睡眠 80]  | 10%  | —   |
| レ導く者の証Lv7 - Lv9      | 868 | [睡眠 100] | -10% | 〇—  |
| レ導きのラクリモサLv10 - Lv12 | 899 | [睡眠 110] | -10% | 〇   |

| 焰魔天龍棍系                 |     |        |     |     |
|------------------------|-----|--------|-----|-----|
| 名前                     | HP  | 特殊効果   | 宝心  | 破壊値 |
| 焰魔天龍棍Lv1 - Lv6         | 775 | 爆破 500 | 10% | 〇〇— |
| レ焰魔天龍棍 [灼火]Lv7 - Lv9   | 806 | 爆破 530 | 10% | 〇〇— |
| レ焰魔天龍棍 [灼火]Lv10 - Lv12 | 837 | 爆破 560 | 15% | 〇〇〇 |

| ミリアンセスソルダ系            |     |       |    |     |
|-----------------------|-----|-------|----|-----|
| 名前                    | HP  | 特殊効果  | 宝心 | 破壊値 |
| ミリアンセスソルダLv1 - Lv6    | 808 | 雷 400 | 0% | —   |
| レミリアンセスリクLv7 - Lv9    | 837 | 雷 420 | 0% | —   |
| レミリアンセスロードLv10 - Lv12 | 868 | 雷 450 | 0% | —   |

| クリマ・タクト系 |     |       |    |     |
|----------|-----|-------|----|-----|
| 名前       | HP  | 特殊効果  | 宝心 | 破壊値 |
| クリマ タクト  | 496 | 雷 270 | 0% | —   |

| アラジンの杖系 |     |       |     |     |
|---------|-----|-------|-----|-----|
| 名前      | HP  | 特殊効果  | 宝心  | 破壊値 |
| アラジンの杖  | 682 | 雷 340 | 20% | —   |

| 断罪の銃棍J系 |     |        |     |     |
|---------|-----|--------|-----|-----|
| 名前      | HP  | 特殊効果   | 宝心  | 破壊値 |
| 断罪の銃棍J  | 830 | 爆破 410 | 20% | —   |

~~~~~



クロスボウガン系				
名前	HP	特殊効果	宝心	破壊値
クロスボウガン	104	—	0%	—
レクロスボウガン改	130	—	0%	—
レグレネードボウガン	156	—	0%	—
レグレネードボウガン改	182	—	0%	〇
レグレネードボウガン改	234	—	0%	〇〇—
レグレネードボウガン改	312	—	0%	〇〇〇
レグレネードボウガン改	377	—	0%	〇〇〇
レグレネードボウガン改	195	—	0%	—
レグレネードボウガン改	234	—	0%	—
レグレネードボウガン改	247	—	0%	—
レグレネードボウガン改	260	—	0%	—
レグレネードボウガン改	286	—	0%	〇—
レグレネードボウガン改	351	—	0%	〇—
レグレネードボウガン改	390	—	0%	〇
レグレネードボウガン改	273	—	0%	〇〇〇
レグレネードボウガン改	338	—	0%	〇〇〇
レグレネードボウガン改	377	—	0%	〇〇〇
レグレネードボウガン改	143	—	0%	〇—
レグレネードボウガン改	169	—	10%	〇—
レグレネードボウガン改	208	—	10%	〇
レグレネードボウガン改	312	—	15%	〇〇
レグレネードボウガン改	208	—	10%	〇—
レグレネードボウガン改	221	—	10%	〇
レグレネードボウガン改	234	—	10%	〇
レグレネードボウガン改	351	—	10%	〇〇—
レグレネードボウガン改	377	—	15%	〇〇—
レグレネードボウガン改	247	—	10%	〇—
レグレネードボウガン改	273	—	10%	〇—
レグレネードボウガン改	364	—	10%	〇
レグレネードボウガン改	390	—	10%	〇—

ショットボウガン系				
名前	HP	特殊効果	宝心	破壊値
ショットボウガン	143	—	0%	〇—
レショットボウガン改	169	—	0%	〇—
レショットボウガン改	182	—	0%	〇〇—
レショットボウガン改	221	防+10	0%	〇〇—
レショットボウガン改	234	防+20	0%	〇〇—

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
ルル・シュシュ・タ 改	325	防+26	0%	—	Lv1 散弾 Lv1 砲弾 Lv2 毒弾
ルル・シュバ・スト	364	防+30	0%	—	Lv1 散弾 Lv1 毒弾 Lv2 毒弾
・ショットボウガン 基	156	防+10	0%	□□	Lv1 散弾
・レレットシャワ 基	169	防+10	10%	□□□	Lv1 散弾 Lv1 麻痺弾
・ヴェルシュ・タ	208	防+10	20%	□□□	Lv1 散弾 Lv1 麻痺弾
・ヴェルシュ・タ 改	312	防+20	25%	□□□	Lv1 散弾, Lv2 散弾, Lv1 麻痺弾

シェルバレット系

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
・シェルバレット	130	—	0%	—	—
・トシエルガト・リング	185	防+10	0%	—	Lv1 毒弾
・レインセクヴァ・ルカン	221	防+20	0%	—	Lv2 毒弾
・・蜂巣リボルヴアルカン	247	防+30	0%	—	Lv2 毒弾, 水冷弾
・・机銃ストラフィング	351	防+40	0%	—	Lv1 毒弾, Lv1 麻痺弾, 水冷弾
・・机銃砲バタルビトリア	377	防+45	0%	—	Lv1 毒弾, Lv1 麻痺弾, 水冷弾
・・ロンナ・クブシカ	158	—	0%	○—	—
・・ロンナ・クブシカ 改	189	—	0%	○—	水冷弾
・・トロンベルサリオ	195	—	0%	○□—	水冷弾
・・・ロンベルチャカリオ	234	—	0%	○□—	水冷弾, 斬裂弾
・・・レバサ・ルブシカ	312	—	0%	□□□	Lv1 散弾, 水冷弾, 斬裂弾, 火炎弾
・・・レバサルチャカリオ	351	—	0%	□□□	Lv1 散弾, 水冷弾, 斬裂弾, 火炎弾
・・レイ・of・ヴァイス	182	—	20%	○—	—
・・レイ・of・インサニティ	195	—	25%	○—	Lv2 貫通弾
・・レイ・of・シヤンバラ	221	—	30%	○—	Lv2 貫通弾, Lv1 減気弾
・・THE・オラクル	234	—	35%	○□—	Lv2 貫通弾, Lv1 減気弾
・・THE・バニッシャー	247	—	40%	○□—	Lv2 通常弾, Lv2 抜毒弾, Lv1 減気弾
・・THE・ヴァ・デ	325	—	40%	○□—	Lv2 通常弾, Lv2 貫通弾, Lv1 減気弾
・・THE・エデン	351	—	40%	○□	Lv2 通常弾, Lv2 貫通弾, Lv1 減気弾

クックアンガ系

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
クックアンガ	156	防+8	0%	—	—
・トククアンガ 改	182	防+8	0%	○—	火炎弾
・・クックカウンタ	208	防+12	0%	○—	火炎弾
・・・クックレイシ	221	防+12	5%	○□—	火炎弾
・・・クックバレッツ	234	防+12	5%	○□—	火炎弾, Lv1 散弾
・・・クックバレッツ 改	325	防+28	10%	○□—	火炎弾, Lv1 散弾
・LD【鳥】	185	—	5%	—	Lv2 貫通弾
・LD【狼】	221	—	10%	○—	Lv2 貫通弾, 滅龙弾
・LD【凶】	247	—	15%	○—	Lv2 貫通弾, 滅龙弾
・部隊隊のショウド	351	—	30%	○	Lv2 貫通弾, 滅龙弾

ロアルスリング系

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
ロアルスリング	169	防+10	0%	—	水冷弾
・・ロアルストリ・ム	182	防+20	0%	○—	水冷弾, Lv2 睡眠弾
・・・ロアルノラッド	221	防+30	0%	○—	水冷弾, Lv2 睡眠弾
・・メイルシストロ・ム	260	防+34	0%	○—	水冷弾, Lv1 麻痺弾, Lv2 睡眠弾
・・メイルシストロ・ム 改	312	防+38	0%	○—	水冷弾, Lv1 麻痺弾, Lv2 睡眠弾
・・流臂ガノシストロ・ム	351	防+42	0%	○—	水冷弾, Lv1 麻痺弾, Lv2 睡眠弾

フルーツシリンジ系

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
フルーツシリンジ	169	—	0%	—	電击弾
・フル・ミイシリンジ	208	—	0%	○—	電击弾, Lv1 散弾
・・サディアルシリンジ	247	—	0%	○—	電击弾, Lv1 散弾
・・ブラッドフルシリンジ	325	—	0%	○□—	電击弾, Lv1 散弾
・・ブラッドフルアネスシ	351	—	0%	○□	電击弾, Lv1 散弾

ボルボバレット系

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
ボルボバレット	182	防+10	0%	—	Lv1 減気弾
・・ボルボバレット 改	208	防+12	0%	—	Lv1 減気弾, Lv2 散弾
・・バズルボロ・カ	280	防+14	0%	—	Lv1 減気弾, Lv2 散弾, Lv2 貫通弾
・・アウロラノレア	273	防+20	0%	—	Lv1 減気弾, Lv2 散弾, Lv2 貫通弾, 氷結弾
・・グラシアラハティ	325	防+22	0%	—	Lv1 減気弾, Lv2 散弾, Lv2 貫通弾, 氷結弾
・・ア・クティカヤノン	354	防+26	0%	—	Lv1 減気弾, Lv2 散弾, Lv2 貫通弾, 氷結弾

ディオスブラスト系

武器名	威力	射撃力	命中率	装填率	備考
ディオスブラスト	221	—	0%	—	火炎弾
・・ディオスブラスト 改	234	—	0%	—	火炎弾, 爆破弾
・・爆砕の光燐	273	防+10	0%	○—	火炎弾, 爆破弾
・・破砕岩バリスタイト	312	防+15	0%	○—	火炎弾, 爆破弾
・・破砕岩バリスタイト 改	351	防+20	0%	—	火炎弾, 爆破弾
・・砕光の輝雪	403	防+25	0%	—	火炎弾, 爆破弾

飞雷砲系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
飞雷砲	185	防+30	0%		电击弾
飞雷砲【麒麟】	221	防+50	0%	〇〇	电击弾, Lv1 麻痹弾
飞雷砲【麒麟王】	325	防+65	0%	〇〇	电击弾, Lv1 麻痹弾

クロスブリッツ系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
クロスブリッツ	195		0%		Lv2 通常弾
クロスブリッツア	208	-	0%	〇〇	Lv2 通常弾
ショットボウガン 蒼	221	-	20%	〇〇〇	Lv2 通常弾, Lv1 貫通弾
レブル シュタ	234	-	20%	〇〇〇	Lv2 通常弾, Lv2 貫通弾, Lv2 散弾
レブル シュタ 改	299		20%	〇〇〇	Lv2 通常弾, Lv2 貫通弾, Lv2 散弾
レブル バスト	338	-	30%	〇〇〇	Lv2 通常弾, Lv2 貫通弾, Lv2 散弾

イビルマシン系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
イビルマシン	247		10%		
マッドネスグリフ	273		10%		炎龍弾
マッドネスグランド	299	-	-15%		炎龍弾
マッドネスグランド	429	-	-15%		炎龍弾, Lv1 散弾

ブリザードカノン系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
ブリザードカノン	221		0%		Lv1 貫通弾
ブリザードカニエラ	260	-	0%		Lv1 貫通弾, 氷結弾
ダイヤモンドノロスト	312		20%		Lv2 通常弾, Lv1 貫通弾, 氷結弾
ダイヤモンドクレセント	351	-	30%		Lv2 通常弾, Lv1 貫通弾, 氷結弾

アイルヘルドール系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
アイルヘルドール	208		0%		Lv1 麻痺弾, Lv1 睡眠弾
アイルヘルドール	288	-	0%	〇〇〇	Lv1 麻痺弾, Lv1 睡眠弾, Lv1 通常弾

雷砲サンダークルス系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
雷砲サンダークルス	221		10%		Lv2 貫通弾
雷砲サンダークルス	234		15%	〇〇	Lv2 貫通弾, 電撃弾
ネオサンダークルス	325		20%	〇〇	Lv2 貫通弾, Lv1 麻痺弾, 電撃弾
白雷砲エクセル	377	-	20%	〇〇〇	Lv2 貫通弾, Lv1 麻痺弾, 電撃弾
雷砲エンブロス	403		20%	〇〇	Lv2 貫通弾, Lv1 麻痺弾, 電撃弾

ラサ・サアルシアラ系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
ラサ・サアルシアラ	247		10%	〇	Lv2 通常弾, 斬裂弾
ラサ・サアルシアラ改	288		10%	〇	Lv2 通常弾, 斬裂弾
限定の炸撃	351	-	20%	〇〇	Lv2 通常弾, 斬裂弾
限定の炸撃	390		20%	〇	Lv2 通常弾, 斬裂弾

飛氷砲系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
飛氷砲	208	防+30	0%	〇〇	氷結弾
飛氷砲【麒麟】	234	防+40	0%	〇〇	氷結弾, Lv1 麻痺弾
飛氷砲【麒麟王】	338	防+50	0%		氷結弾, Lv1 麻痺弾

ラ・ジャンデグ系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
ラ・ジャンデグ	273	-	-15%		電撃弾
金獅子鎧【万雷】	312	-	25%		電撃弾, 爆破弾
金獅子鎧【兆雷】	416		25%		電撃弾, 爆破弾
鬼神鎧【雷天】	442		25%		電撃弾, 爆破弾

貫破する黒針の軽弩系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
貫破する黒針の軽弩	299	防+20	20%		Lv1 麻痺弾, Lv1 散弾
貫破する黒針の軽弩	325	防+25	20%	〇〇〇	Lv1 麻痺弾, Lv1 散弾
貫破する黒針の軽弩	377	防+30	20%		Lv1 麻痺弾, Lv1 散弾, 爆破弾
貫破する黒針の軽弩	403	防+40	20%	〇〇〇	Lv1 麻痺弾, Lv1 散弾, 爆破弾
貫破する黒針の軽弩	416	防+50	20%	〇〇〇	Lv1 麻痺弾, Lv1 散弾, 爆破弾

鋼氷鎧系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
鋼氷鎧	288	-	10%	〇〇	Lv2 通常弾, 氷結弾
ホーネス=ダオラ	390	-	15%	〇〇	Lv2 通常弾, Lv1 鋼甲弾, 氷結弾

ブラックパラソル系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
ブラックパラソル	221	防+10	0%	〇〇	Lv1 散弾, 水冷弾
ブラックパラソル	351	防+20	0%	〇〇	Lv1 散弾, 水冷弾, 炎龍弾

崩壊エイスカムルバス系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
崩壊エイスカムルバス	299	防+20	30%		氷結弾
崩壊エイスカムルバス	455	防+20	30%	〇〇	氷結弾

チェン=チャンガラ系

武器名	攻撃力	防御力	会心	属性値	属性
チェン=チャンガラ	299		0%		Lv2 通常弾, Lv1 麻痺弾
チェン=チャンガラ	325		0%		Lv2 通常弾, Lv1 麻痺弾

レックスタンク系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
レックスタンク	384		10%		Lv2 通常弾, Lv2 初甲榴弾
レック【戦虎】	380		15%	〇	Lv2 通常弾, Lv2 初甲榴弾
レック【猛虎】	429		20%		Lv2 通常弾, Lv2 初甲榴弾

ヴァイス or ヴァ-チ系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
ヴァイス or ヴァ-チ	390		20/10%		Lv2 通常弾, Lv2 貫通弾, Lv2 散弾

鬼ヶ島系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
鬼ヶ島	195	-	0%	〇	Lv2 通常弾
大鬼ヶ島	221	-	0%	〇	Lv2 通常弾, Lv1 初甲榴弾

神ヶ島系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
神ヶ島	208	-	0%	〇	Lv1 通常弾, Lv2 初甲榴弾
大神ヶ島【出雲】	247	-	0%	〇	Lv1 通常弾, Lv2 初甲榴弾
大神ヶ島【神在月】	377	-	0%	〇	Lv2 通常弾, Lv2 初甲榴弾, Lv1 拡散弾

マジンノランプ系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
マジンノランプ	364		30%		Lv1 毒弾

ホ-ネス=エルダール系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
ホ-ネス=エルダール	488		50%		氷結弾, 炎弾

刺冠のデストフィア系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
刺冠のデストフィア	390		10%	〇	Lv1 睡眠弾, Lv 散弾, Lv2 貫通弾

ディスヴァラ-ク系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
ディスヴァラ-ク	403		5%		Lv1 初甲榴弾 爆破弾

阿武祖龍弩系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
阿武祖龍弩	403		0%	〇	Lv1 貫通弾, 火炎弾 氷結弾, 氷冷弾, 電击弾

吹吹茶釜系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
吹吹茶釜	169	-	0%		Lv1 毒弾, Lv1 麻痺弾, Lv1 睡眠弾
吹吹チャガンマン	286		0%	-	Lv1 毒弾, Lv1 麻痺弾, Lv1 睡眠弾

荷面族の秘弩系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
荷面族の秘弩	234	防+0	0%		炎弾
咒王弩チャチャブ	325	防+12	0%	〇	炎弾

ピンクフルバラソル系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
ピンクフルバラソル	325	-	20%	〇	Lv1 貫通弾, 火炎弾, 炎弾

ア-ムキャノン系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
ア-ムキャノン	351	防+30	0%		Lv1 通常弾, 電击弾, 氷結弾, Lv1 初甲榴弾



ボ-ンシュ-ク-系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
ボ-ンシュ-ク	120		0%		Lv1 通常弾
ボ-ンシュ-ク改	150	-	0%		Lv1 通常弾
荒磯砲台【調練】	180	防+5	0%	〇	Lv1 通常弾, Lv1 減気弾
鉄止ち首首領ノ	210	防+15	0%	〇	Lv1 通常弾, Lv1 減気弾
鉄花火 首首領破	270	防+25	0%		Lv2 通常弾, Lv2 減気弾 氷結弾
鉄花火 首首領破	380	防+40	0%	〇	Lv2 通常弾, Lv1 拡散弾, Lv2 減気弾, 火炎弾
聖花火 首首領破ノ	435	防+40	0%	〇	Lv2 通常弾, Lv1 拡散弾, Lv2 減気弾, 火炎弾
紀龍砲【遠射】	195	-	0%	〇	Lv1 散弾, Lv1 毒弾, 火炎弾
紀龍砲【近射】	225		0%	〇	Lv2 散弾, Lv1 毒弾, 火炎弾
紀龍砲【短射】	270	-	0%	〇	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, 火炎弾, Lv3 通常弾
后紀龍砲【櫻花】	360		0%	〇	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, 火炎弾, Lv3 通常弾
后紀龍砲【山櫻】	380		0%	〇	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, 火炎弾, Lv3 通常弾
后紀龍砲【八重櫻】	450		0%	〇	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, 火炎弾, Lv3 通常弾

青熊銃系

名前	HP	防御力	集中	破壊値	特徴
青熊銃	165	防+5	0%		Lv1 散弾, Lv2 散弾
青熊銃改	180	防+10	0%		Lv1 散弾, Lv2 散弾
トバワ ステインカ	210	防+15	0%		Lv1 散弾, Lv2 通常弾
トバワ ステインカ 改	240	防+15	0%	〇	Lv2 散弾, Lv2 通常弾
ワイルト ステインカ	270	防+15	0%	〇	Lv2 散弾, Lv3 通常弾
バースト ステインカ	345	防+15	0%	〇	Lv2 散弾, Lv3 通常弾, Lv1 散弾
デット ステインカ	390	防+20	0%	〇	Lv2 散弾, Lv3 通常弾, Lv1 散弾
ネルバスタ ガン	185	-	15%		Lv1 散弾, Lv1 毒弾, Lv1 睡眠弾
ネルバスタ ガン改	210		25%		Lv2 散弾, Lv1 毒弾, Lv1 睡眠弾
バスタ プラスタ	240		40%	〇	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, Lv2 睡眠弾, Lv1 減気弾
バスタ プラスタ 改	315		40%		Lv2 散弾, Lv2 毒弾, Lv2 睡眠弾, Lv1 減気弾
ナイトプラスタ	345		40%	〇	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, Lv2 睡眠弾, Lv1 減気弾
ヴァンビルプラスタ	390	-	40%	-	Lv2 散弾, Lv2 毒弾, Lv2 睡眠弾, Lv1 減気弾
グラビモスハウル	225	防+15	0%		Lv2 貫通弾, Lv1 睡眠弾
グラビトギガハウル	245	防+20	0%	〇	Lv2 貫通弾, Lv3 貫通弾, Lv1 睡眠弾
グラビモスロア	270	防+25	0%	〇	Lv2 貫通弾, Lv3 貫通弾, Lv1 睡眠弾
グラビトギガロア	315	防+30	0%		Lv2 貫通弾, Lv3 貫通弾, Lv1 睡眠弾, 火炎弾
グラビトギガカノン	480	防+40	0%		Lv2 貫通弾, Lv3 貫通弾, Lv1 睡眠弾, 火炎弾

ガノスブレッシャ-系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
ガノスブレッシャ	225	防+10	5%	—	LV1貫通弾、水冷弾
「ガノスブレッシャ」改	270	防+10	10%	〇—	LV2貫通弾、水冷弾
「ガノバツシャ」ガン	285	防+15	10%	〇	LV3貫通弾、水冷弾
「ヴェルデバイン」ツ	360	防+20	15%	〇—	LV2貫通弾、LV3貫通弾、水冷弾、LV2睡眠弾
「キャプテンヴェルデ」	405	防+25	15%	〇	LV2貫通弾、LV3貫通弾、水冷弾、LV2睡眠弾

王蛇ライゴウ系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
王蛇ライゴウ	255	—	10%	—	LV1貫通弾、電撃弾、LV1麻痺弾、斬裂弾
「王蛇」【震雷】	285	—	20%	〇—	LV1貫通弾、電撃弾、LV2麻痺弾、斬裂弾
「真」王蛇【天門】	380	—	20%	—	LV1貫通弾、電撃弾、LV2麻痺弾、斬裂弾
「トガウ」クオバルデ	420	—	20%	〇〇—	LV1貫通弾、電撃弾、LV2麻痺弾、斬裂弾
「獄」ユウコウ	420	—	0%	〇〇—	電撃弾、炎龍弾、斬裂弾、LV2散弾
「狼」【善獄】	450	—	0%	〇	電撃弾、炎龍弾、斬裂弾、LV2散弾

レックスハウル系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
レックスハウル	270	—	10%	—	LV3通常弾、LV1榴甲弾
「豪」【虎頭】	285	—	10%	—	LV3通常弾、LV1榴甲弾、LV1拡散弾
「カ」サスハウル	300	—	15%	—	LV3通常弾、LV1榴甲弾、LV1拡散弾
「トカ」サスハウリング	330	—	15%	〇	LV3通常弾、LV1榴甲弾、LV2拡散弾、LV1威気弾
「カ」サスハウリング改	465	—	20%	〇	LV3通常弾、LV1榴甲弾、LV2拡散弾、LV1威気弾
「沖」重炮	315	—	5%	—	LV2通常弾、LV1榴甲弾、爆破弾
「沖」重炮【怒頭】	330	—	10%	—	LV2通常弾、LV1榴甲弾、爆破弾、LV2威気弾
「沖」重炮【怒頭】改	405	—	10%	—	LV2通常弾、LV2榴甲弾、爆破弾、LV2威気弾
「絶」沖重炮【怒王】	465	—	15%	—	LV2通常弾、LV2榴甲弾、爆破弾、LV2威気弾

デュエルスタッフ系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
デュエルスタッフ	285	—	25%	—	LV1貫通弾、LV2貫通弾、LV2通常弾
「ズ」ディアカ	330	—	30%	—	LV1貫通弾、LV2貫通弾、LV2通常弾、LV3通常弾
「ネ」ロディアカ	450	—	30%	—	LV2貫通弾、LV3貫通弾、LV2通常弾、LV3通常弾
「カ」ディアカ	510	—	30%	—	LV2貫通弾、LV3貫通弾、LV2通常弾、LV3通常弾

事ろわぬ臂系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
事ろわぬ臂	255	防+30	15%	—	LV2貫通弾、水冷弾
「事ろわぬ臂」	270	防+30	15%	—	LV2貫通弾、水冷弾、LV1威気弾
「豪」【荒雷】	300	防+30	20%	—	LV2貫通弾、水冷弾、LV2威気弾
「う」事ろわぬ臂	420	防+40	30%	—	LV2貫通弾、水冷弾、LV2威気弾、LV3貫通弾
「豪」【永劫】	435	防+50	30%	—	LV2貫通弾、水冷弾、LV2威気弾、LV3貫通弾

ボ-ンバスター系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
ボ-ンバスター	225	防+10	10%	—	LV2通常弾、LV1散弾
「ト」ボ-ンバスター	255	防+20	15%	〇〇—	LV2通常弾、LV1散弾、電撃弾
「ト」ボ-ンバスター改	330	防+25	15%	〇〇—	LV2通常弾、LV2散弾、電撃弾
「ト」カルティバスター	375	防+30	20%	〇〇—	LV2通常弾、LV2散弾、電撃弾
「ト」バスタークラブ	345	防+30	0%	〇〇—	LV3通常弾、LV2貫通弾、水冷弾、氷結弾
「ト」バスタークラブ	360	防+40	0%	〇〇—	LV3通常弾、LV2貫通弾、水冷弾、氷結弾
「ト」ヴァイオレタ	380	防+50	0%	〇〇—	LV3通常弾、LV2貫通弾、水冷弾、氷結弾
「ト」アグナバスター	270	防+10	0%	〇—	LV2通常弾、LV2榴甲弾、火炎弾
「ト」炎炎炮アグナヘル	300	防+10	0%	〇—	LV2通常弾、LV3榴甲弾、火炎弾
「ト」炎炎炮アグナバリスト	390	防+10	0%	〇	LV1貫通弾、LV2通常弾、LV3榴甲弾、火炎弾
「ト」炎炎炮アグナコルビオ	450	防+20	0%	〇—	LV1貫通弾、LV2通常弾、LV3榴甲弾、火炎弾
「ト」大無敵	240	防+15	0%	〇〇—	LV2通常弾、LV1麻痺弾、LV1散弾、LV2散弾
「ト」大無敵【大敵】	255	防+20	0%	〇〇〇	LV2通常弾、LV1麻痺弾、LV1散弾、LV2散弾
「ト」大無敵【大敵】	360	防+20	0%	〇〇〇	LV2通常弾、LV1麻痺弾、LV1散弾、LV2散弾
「ト」大無敵【大敵】	420	防+30	0%	〇	LV2通常弾、LV1麻痺弾、LV1散弾、LV2散弾

トロベクルガン系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
トロベクルガン	255	—	0%	〇—	LV1通常弾、LV1貫通弾、LV1散弾、火炎弾
「ト」ベクリッシュガン	270	—	5%	〇〇—	LV2通常弾、LV1貫通弾、LV1散弾、火炎弾
「ト」ベクリッシュガン	345	—	10%	〇	LV2通常弾、LV1貫通弾、火炎弾、電撃弾
「ト」ベクリッシュガン	380	—	10%	〇〇—	LV2通常弾、LV1貫通弾、火炎弾、電撃弾

トリガ- of ハザ-ド系

武器名	威力	防御力	命中率	弾数補	備考
トリガ- of ハザ-ド	255	—	20%	—	LV2通常弾、LV2貫通弾、LV1散弾
「ト」THE デイザスタ	300	—	30%	〇—	LV2通常弾、LV2貫通弾、LV2散弾、炎龍弾
「ト」THE フェイス	360	—	30%	〇—	LV2通常弾、LV2貫通弾、LV2散弾、炎龍弾
「ト」THE デリュ ジュ	405	—	30%	〇—	LV2通常弾、LV2貫通弾、LV2散弾、炎龍弾

バイトブラスタ - 系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
バイトブラスタ	270	防+10	0%	—	v2 通常弾, v1 麻痺弾, v2 麻痺弾
トバイティングブラスト	300	防+10	0%	〇〇〇	lv2 通常弾, lv1 麻痺弾, lv2 麻痺弾, lv1 拡散弾
レブレイスブラスト	375	防+20	0%	〇〇〇	lv2 通常弾, lv1 麻痺弾, lv2 麻痺弾, lv2 拡散弾
レイエロバスタ	420	防+25	0%	1 〇	lv2 通常弾, lv1 麻痺弾, lv2 麻痺弾, lv2 拡散弾
ハス ルブラスト	360	—	20%	〇〇〇	lv2 通常弾, lv1 麻痺弾, 氷結弾, 水冷弾
ハス ルバスタ	405	—	20%	〇〇〇	lv2 通常弾, lv1 麻痺弾, 氷結弾, 水冷弾

モノデビルキャスト系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
モノデビルキャスト	285	—	0%	—	lv1 通常弾, lv2 通常弾, lv3 通常弾, lv2 散弾
モノデビルキャスト改	360	—	0%	—	lv1 通常弾, lv2 通常弾, lv3 通常弾, lv2 散弾
モノデビルブラスタ	435	—	0%	—	lv1 通常弾, lv2 通常弾, lv3 通常弾, lv2 散弾

サイドアルシャマリ系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
サイドアルシャマリ	270	—	10%	—	lv2 通常弾, lv1 散弾, lv1 貫通弾, 斬裂弾
レサイドアルシャマリ改	315	—	10%	〇—	lv2 通常弾, lv2 散弾, lv2 貫通弾, 斬裂弾
レ叛逆の怒砲	390	—	10%	〇—	lv2 通常弾, lv1 散弾, lv1 貫通弾, 斬裂弾
レ叛逆地イーランゴオン	450	—	10%	〇—	lv2 通常弾, lv1 散弾, lv1 貫通弾, 斬裂弾

デルフ=ダオラ系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
デルフ=ダオラ	270	—	10%	—	lv1 貫通弾, 水冷弾, 氷結弾
レグラン=ダオラ	285	—	15%	〇—	lv1 貫通弾, 水冷弾, 氷結弾
レコラム=ダオラ	420	—	20%	〇—	lv1 貫通弾, 水冷弾, 氷結弾, lv3 拡散弾

テオ=ア-ティレリ系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
テオ ア テイレリ	285	—	5%	—	火炎弾, lv1 榴甲榴弾, 爆破弾
レテオ=ア-ティレリ	300	—	10%	〇—	火炎弾, lv2 榴甲榴弾, 爆破弾
レテオ=フランロンガ	435	—	15%	〇—	火炎弾, lv2 榴甲榴弾, 爆破弾

ナナ=アズ-ルカノン系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
ナナ=アズ ルカノン	270	防+15	0%	〇—	lv1 榴甲榴弾, lv2 拡散弾, lv2 通常弾
レナナ=フランマルス	285	防+15	0%	〇〇—	lv2 榴甲榴弾, lv2 拡散弾, lv2 通常弾
レナナ=フランロンガ	420	防+25	0%	〇—	lv2 榴甲榴弾, lv2 拡散弾, lv2 通常弾

捻じれる尾骨の弩系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
捻じれる尾骨の弩	315	防+30	0%	—	v3 貫通弾, v3 散弾, v3 通常弾
レ天四海を揺るラゼン	330	防+40	0%	〇〇〇	lv3 貫通弾, lv3 散弾, lv3 通常弾
レ溺地王ラゼンロベール	435	防+45	0%	〇〇〇	lv3 貫通弾, lv3 散弾, lv3 通常弾, lv3 拡散弾
レ帝地ドラゴロブス	465	防+50	0%	1 〇〇	lv3 貫通弾, lv3 散弾, lv3 通常弾, lv3 拡散弾
レ帝地オビスマチユラ	480	防+55	0%	〇〇〇	lv3 貫通弾, lv3 散弾, lv3 通常弾, lv3 拡散弾

カオスウイング系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
カオスウイング	285	—	10%	—	火炎弾, 水冷弾, 電击弾, 氷結弾
レ黒翼アルバダス	315	—	10%	—	火炎弾, 水冷弾, 電击弾, 氷結弾
レ神翼アル・エア	450	—	10%	—	火炎弾, 水冷弾, 電击弾, 氷結弾

ヴォルキャノン系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
ヴォルキャノン	345	—	20%	—	lv2 通常弾, 炎龍弾, 爆破弾, lv3 拡散弾
レヴォルバスタ	360	—	30%	〇—	lv3 通常弾, 炎龍弾, 爆破弾, lv3 拡散弾
レヴォルブラスタ	510	—	30%	—	lv3 通常弾, 炎龍弾, 爆破弾, lv3 拡散弾

雷炮ユブカムトルム系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
雷炮ユブカムトルム	285	—	40%	—	lv2 通常弾, lv2 貫通弾, lv3 榴甲榴弾
レ雷炮ユブカムトルム改	420	—	40%	—	lv2 通常弾, lv2 貫通弾, lv3 榴甲榴弾, lv3 通常弾

嵐のバセカムルバス系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
嵐のバセカムルバス	390	防+20	30%	〇—	lv1 拡散弾, 氷結弾
レ嵐のバセカムルバス改	525	防+20	30%	〇	lv2 拡散弾, lv3 拡散弾, 氷結弾

フェイェスバトライル系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
フェイェスバトライル	485	—	30/20%	〇〇—	lv3 通常弾, lv3 貫通弾, lv3 散弾

カ-マエレオン系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
カ マエレオン	435	防+30	0%	〇	lv2 通常弾, lv2 散弾, lv2 減気弾, lv2 毒弾

デルフ=エルダオル系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
デルフ=エルダオル	640	—	-50%	—	lv3 通常弾, lv3 榴甲榴弾, 炎龍弾, 氷結弾

戦果のヘルシャフト系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
戦果のヘルシャフト	465	—	15%	1	lv2 睡眠弾, lv3 散弾, lv3 貫通弾

ディスティア-レ系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
ディスティア-レ	480	—	-15%	〇—	lv3 貫通弾, lv3 榴甲榴弾, 火炎弾, 爆破弾

ミラアンセスレイヴ系

武器名	威力	射撃力	命中率	弾数	備考
ミラアンセスレイヴ	480	防+20	0%	〇—	lv2 通常弾, lv2 貫通弾, 電击弾, 炎龍弾

ハンタ・ボウI系

武器名	威力	特殊効果	蓄心	蓄弾量	弾の性質
ハンタ ボウI	72	—	0%	—	曲射 放散
レハンタ ボウII	84	—	0%	—	曲射 放散
レハンタ ボウIII	96	—	0%	—	曲射 放散
レバウ・ハンタ ボウI	120	—	0%	—	曲射 放散
トバウ ハンタ ボウII	144	—	0%	—	曲射 放散
レバウ・ハンタ・ボウIII	156	—	0%	—	曲射 放散
レアイスィクルボウI	168	氷 140	0%	〇〇—	曲射 放散
レアイスィクルボウII	180	氷 190	0%	〇〇〇	曲射 放散
レアイスィクルボウIII	252	氷 210	0%	〇〇〇	曲射 放散
レグレイシャ ボウ	300	氷 230	0%	〇〇〇	曲射 放散
レディオスアロ	180	爆破 100	0%	〇—	曲射 爆裂
レディオスアロ 改	204	爆破 140	0%	〇—	曲射 爆裂
レ爆弾の征矢	228	爆弾 190	0%	〇〇—	曲射 爆裂
レ破岩ミイタサブロード	300	爆弾 210	0%	〇〇—	曲射 爆裂
レ曙光の閃矢	324	爆弾 230	0%	〇〇—	曲射 爆裂
レクイ・ンプラスタ I	156	—	0%	—	曲射 集中
レクイ・ンプラスタ II	168	—	0%	—	曲射 集中
レハートショットボウI	192	火 180	0%	—	曲射 集中
レハートショットボウII	204	火 200	0%	—	曲射 集中
レ月穿ちセレ・ネ	228	火 240	0%	—	曲射 集中
レ月穿ちセレ・ネ改	252	火 260	0%	—	曲射 集中
レ月創のアルデミス	312	火 290	0%	—	曲射 集中

連弓カゲロウ系

武器名	威力	特殊効果	蓄心	蓄弾量	弾の性質
連弓カゲロウ	144	防 +5	15%	—	曲射 爆裂
レ連弓マスキュラ	168	防 +5	10%	—	曲射 爆裂
レ新連弓ノエミニン	192	水 50, 防 +10	0%	—	曲射 集中
レ新連弓ユニビ トル	216	水 90, 防 +10	0%	〇〇—	曲射 集中
レ完全変態ガンデヴァ	228	水 130, 防 +15	0%	〇〇〇	曲射 集中
レゴルト・キ・ファア	312	水 160, 防 +30	0%	〇〇〇	曲射 集中
レ黄金弓ゴルト・レイ	336	水 190, 防 +50	0%	〇〇〇	曲射 集中

鳥弓弓系

武器名	威力	特殊効果	蓄心	蓄弾量	弾の性質
鳥弓	84	火 90	0%	—	曲射 放散
レ鳥弓II	108	火 120	0%	—	曲射 放散
ト鳥弓III	132	火 180	0%	—	曲射 放散
レ青鳥弓I	156	火 220	0%	〇—	曲射 放散
レ青鳥弓II	168	火 260	0%	〇〇—	曲射 放散
レ青鳥弓III	204	火 290	0%	〇〇—	曲射 放散
レ青鳥弓IV	252	火 320	0%	〇〇—	曲射 放散
レユミ【鳥】	204	防 +20, 毒瓶強化	20%	—	曲射 放散
レユミ【蟻】	228	防 +20, 毒瓶強化	25%	〇—	曲射 放散
レユミ【凶】	252	防 +30, 毒瓶強化	35%	〇〇—	曲射 放散
レユミ【厄】	300	防 +35, 毒瓶強化	35%	〇〇—	曲射 放散
レ黒狼殿のオオユミ	336	防 +40, 毒瓶強化	40%	〇〇—	曲射 放散

ワイルドボウ系

武器名	威力	特殊効果	蓄心	蓄弾量	弾の性質
ワイルドボウ	144	—	0%	—	曲射 爆裂
レバウ・ワイルドボウ	156	—	5%	—	曲射 爆裂
トバウ ワイルドボウII	188	—	10%	—	曲射 爆裂
レジャングルボウI	192	【火 100】	10%	〇—	曲射 爆裂
レジャングルボウII	216	【火 180】	10%	〇〇—	曲射 爆裂
レジャングルボウIII	264	【火 200】	10%	〇〇—	曲射 爆裂
レジャングルボウIV	300	【火 210】	10%	〇〇—	曲射 爆裂
レティガアロ	228	減气瓶強化	25%	—	曲射 爆裂
レ虎弓【虎真】	264	減气瓶強化	25%	〇—	曲射 爆裂
レカ サスアロ	276	減气瓶強化	20%	〇—	曲射 爆裂
レ沖弓【虎穿】	300	減气瓶強化	15%	〇〇—	曲射 爆裂
レ沖弓【虎穿】改	360	減气瓶強化	10%	〇〇—	曲射 爆裂
レ絶沖弓【虎真】	408	減气瓶強化	10%	〇〇—	曲射 爆裂

ブルー・リ・ライトI系

武器名	威力	特殊効果	蓄心	蓄弾量	弾の性質
ブルー・リ・ライトI	168	氷 80	0%	—	曲射 爆裂
レブルー・リ・ライトII	180	氷 80	0%	—	曲射 爆裂
レワールドアイスライト	216	氷 100	0%	〇—	曲射 爆裂
レフリ ジングライト	228	氷 140	0%	〇〇—	曲射 爆裂
トフリ ジングライト改	288	氷 170	0%	〇—	曲射 爆裂
レヘイルスト ム	336	氷 200	0%	〇〇—	曲射 爆裂
レクオ ツライト	312	麻痹強化	0%	〇〇—	曲射 爆裂
レクリスタルド	348	麻痹強化	0%	—	曲射 爆裂

フルフルボウI系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
フルフルボウI	120	雷100	0%	—	曲射 爆裂
フルフルボウII	144	雷130	0%	—	曲射 爆裂
フルフルボウIII	168	雷160	0%	—	曲射 爆裂
血飛沫ライトニング	192	雷200	0%	○●	曲射 爆裂
血飛沫ライトニング改	264	雷240	0%	—	曲射 爆裂
血涙涙スプラティカ	300	雷300	0%	○●—	曲射 爆裂

スキュラフィスト系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
スキュラフィスト	120	睡眠瓶強化	20%	—	剛射
スキュラフィストII	144	睡眠瓶強化	30%	—	剛射
スキュラルハガI	168	睡眠瓶強化、(雷70)	30%	○—	剛射
スキュラルハガII	192	睡眠瓶強化、(雷100)	35%	○—	剛射
スキュラルシュレッダ	204	睡眠瓶強化、(雷120)	40%	○●	剛射
スキュラヴァルアロ	240	睡眠瓶強化、(雷130)	40%	○●	剛射
ボイトウェブ	276	睡眠瓶強化、(雷150)	45%	—	剛射
ボルトボイドウェブ	312	睡眠瓶強化、(雷170)	50%	○●	剛射

カジキ弓【組】系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
カジキ弓【組】	84	水270	0%	—	曲射 放散
カジキ弓【二枚舞】	96	水360	0%	○●—	曲射 放散
カジキ弓【豪逸】	144	水480	0%	○●○	曲射 放散

プロミネンスボウI系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
プロミネンスボウ	180	火70	0%	—	剛射
プロミネンスボウII	204	火100	0%	—	剛射
プロミネンスボウIII	216	火120	0%	—	剛射
天开きヒュベリオン	240	火150	0%	—	剛射
天开きヒュベリオン改	288	火180	0%	—	剛射
宿命を告げるウラヌス	336	火200	0%	—	剛射

王弓エンライI系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
王弓エンライI	180	雷70	0%	—	曲射 放散
王弓エンライII	204	雷120	0%	—	曲射 放散
ト王弓【飛雷】	216	雷180	0%	○—	曲射 放散
真王弓【天翔】	288	雷210	0%	○—	曲射 放散
ガオウ ヴェロ バル	324	雷260	0%	○—	曲射 放散
獣弓「ユウガン」	216	竜130	0%	—	曲射 集中
獣弓「ユウガン」II	228	竜160	0%	—	曲射 集中
獣牙弓【邪獣】	300	竜200	0%	○—	曲射 集中
真獣牙弓【天獣】	324	竜220	0%	○●—	曲射 集中

ビジョンofロスト系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
ビジョンofロスト	144	竜100	25%	—	剛射
ビジョンofデイスベア	156	竜110	25%	—	剛射
ビジョンofヴァニッシュ	180	竜120	30%	—	剛射
THE キャプター	204	竜130	35%	○	剛射
THE デザイア	264	竜140	40%	○●	剛射
THE イノセンス	288	竜160	40%	○●	剛射

鹿角ノ弾弓系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
鹿角ノ弾弓	132	(爆破200)	0%	○●	曲射 爆裂
鹿角ノ剛弾弓	168	(爆破220)	0%	○●	曲射 爆裂
鹿角ノ剛弾弓改	228	(爆破240)	0%	○●	曲射 爆裂
大鹿角ノ剛弾弓	288	(爆破270)	0%	○●○	曲射 爆裂

アルカバトラ系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
アルカバトラ	156	氷120	0%	—	剛射
ラムス	180	(氷210)	0%	○●—	剛射
アルクトゥス	276	氷320	0%	—	剛射

祈愿希弓系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
祈愿希弓	144	水260	0%	○	曲射 爆裂
豪弓【月夜命】	192	水300	0%	○	曲射 爆裂
天鹿弓	276	水330	0%	—	曲射 爆裂
豪弓【五相命】	300	水360	0%	○	曲射 爆裂

プラスコルダ系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
プラスコルダ	228	火90 爆破瓶強化	0%	—	剛射
重弓ヘラギガス	312	火100 爆破瓶強化	0%	—	剛射
剛重弓ギガントマニア	360	火130 爆破瓶強化	0%	—	剛射

オオバサミI系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
オオバサミI	168	水150、防+20	0%	○—	剛射
オオバサミII	192	水170、防+20	0%	○—	剛射
オオバサミIII	264	水190、防+25	0%	○—	剛射
オオムラサキバサミI	288	水210、防+25	10%	○—	剛射
オオムラサキバサミII	312	水230、防+30	10%	—	剛射

シャルラアルナスル系

武器名	攻撃力	特殊効果	蓄心	蓄弾槽	特殊射撃タイプ
シャルラアルナスル	264	接点瓶強化	15%	—	剛射
シャルラアルナスル改	300	接点瓶強化	20%	—	剛射
叛逆の奇矢	360	接点瓶強化	30%	—	剛射
叛逆弓カ マレギオン	384	接点瓶強化	30%	—	剛射

雷弓【雷王】系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
雷弓【雷王】	240	雷 100	0%	—	直射 集中
↳ 雷弓【百雷王】	252	雷 130	0%	—	直射 集中
↳ 雷弓【太極】	336	雷 150	0%	—	直射 集中
↳ 雷弓【太極】	380	雷 180	0%	—	直射 集中

鋼氷馬弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
鋼氷馬弓	204	氷 140	20%	—	直射 集中
↳ アルナス=ダオラ	216	氷 170	20%	—	直射 集中
↳ サジタル=ダオラ	324	氷 250	20%	—	直射 集中

柔硬なる陶瓦の弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
柔硬なる陶瓦の弓	284	防+10, (爆破 100)	0%	—	直射 放散
↳ 神算鬼謀に穿つヨイチ	276	防+20, (爆破 130)	0%	—	直射 放散
↳ 必中モアケノヨイチ	336	防 30, 爆破 140	0%	—	直射 放散
↳ 帝弓ガラオ・ユクス	360	防+40, (爆破 160)	0%	—	直射 放散
↳ 蛇帝弓ナゲルマデ ユラ	372	防+45, (爆破 170)	0%	—	直射 放散

勇気と希望の漢弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
勇気と希望の漢弓	216	爆破 140	0%	—	剛射
↳ 勇気と希望の漢弓 II	212	爆破 200	0%	—	剛射

祈弓ビクトリア系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
祈弓ビクトリア	216	水 160	0%	—	剛射
↳ 祈弓ビクトリア改	312	水 220	0%	—	剛射
↳ 女神弓エリザベス	324	水 280	0%	—	剛射

雷弓レカルトム系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
雷弓レカルトム	240	竜 230	25%	—	直射 爆裂
↳ 雷弓クク ノレカム	360	竜 280	30%	—	直射 爆裂

雷弓アイカムルバス系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
雷弓アイカムルバス	324	氷 80, 防+5	30%	—	直射 爆裂
↳ 雷弓アイカオンカム	444	氷 100 防+25	30%	—	直射 爆裂

歼滅と破壊の剛弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
歼滅と破壊の剛弓	240	防+10, (竜 170)	15%	—	直射 放散
↳ 歼滅と破壊の剛弓 II	372	防+25, (竜 220)	20%	—	直射 放散

プロスホ=ンボウ系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
プロスホ=ンボウ	384	防+10	15%	—	直射 集中
↳ 剛角王弓ディアホ=ン	420	防+25	20%	—	直射 集中

デザイア or ディスベア系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
デザイア or ディスベア	360	竜 120	0%	—	直射 爆裂

龍弓グリモワ=ル系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
龍弓グリモワ=ル	348	毒強化	0%	—	剛射

アルナス=エルダオル系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
アルナス=エルダオル	372	氷 90	35%	—	剛射

拒みの牢系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
拒みの牢	336	睡眠強化	-10%	—	直射 爆裂
↳ 亡国のクビド	360	睡眠強化	15%	—	直射 爆裂

破滅と災厄の紅蓮弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
破滅と災厄の紅蓮弓	324	爆破 210	30%	—	直射 爆裂

勝利と栄光の勇弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
勝利と栄光の勇弓	336	竜 380	0%	—	剛射

竹取ノ弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
竹取ノ弓	188	(水 380)	0%	—	直射 集中
↳ 竹取ノ弓【益】	228	(水 480)	0%	—	直射 集中
↳ 竹取ノ弓【如月夜】	276	(水 530)	0%	—	直射 集中

カプト系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
カプト	168	火 180 睡眠強化	15%	—	直射 爆裂
↳ 黒カプト	192	火 200 睡眠強化	20%	—	直射 爆裂

勇者の弓系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
勇者の弓	180	(雷 120)	10%	—	剛射
↳ 聖なる弓	204	(雷 160)	10%	—	剛射
↳ 聖なる弓 G	312	(雷 230)	15%	—	剛射

龍頭琴系					
武器名	威力	特殊効果	会心	属性値	特殊射撃タイプ
龍頭琴	264	水 440	15%	—	直射 爆裂

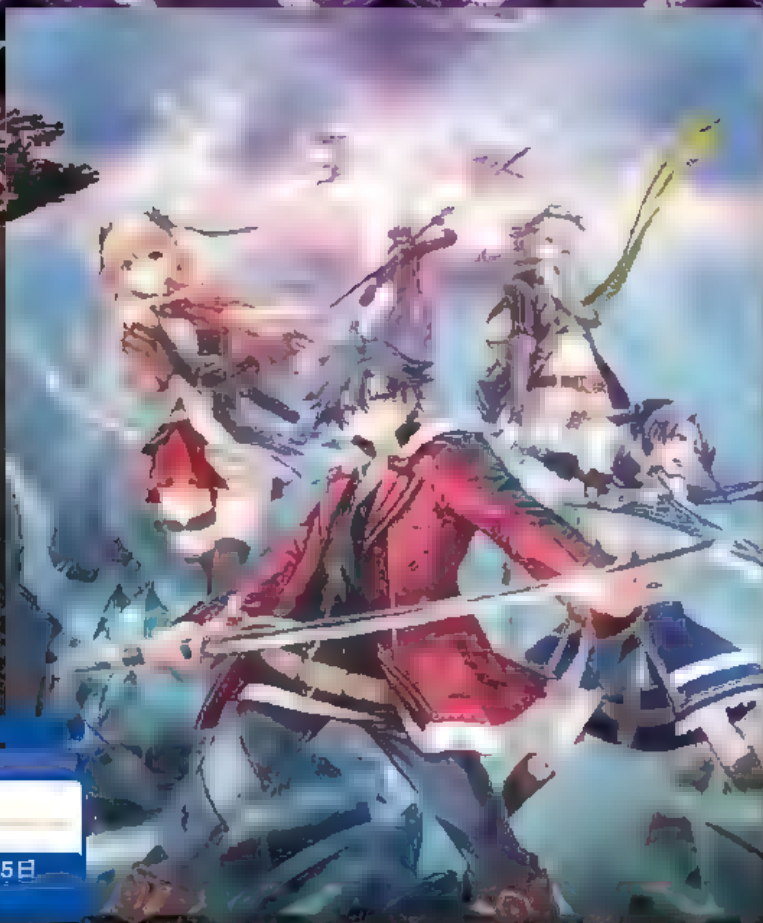


閃軌跡

《轨迹》系列的多周目要素一向不多，这次的研究主要为大家带来隐藏BOSS的打法、《黑色史书》的收集、绝对回避的推荐方法以及料理、魔物的相关资料。

文 阿鲁

美编 JUXI



PSV

英雄传说 闪之轨迹 II Vol.227

英雄传说 闪之轨迹 II

英雄传说 闪之轨迹

Falcom

中文版

2014年9月25日

1人

3000港币

对应PSV TV

二周目以后的变化

二周目后，宝箱中的核心回路（已获得的情况下）全部变为“还魂粉”，交换屋可以用50个U物质换到“塞姆利亚石的碎片”，可收集到奖杯对应的道具“黑色史书”，全部集齐并在终章前交给汤玛斯教官解析后，后日谭的第一天（3月12日）在军官学院1F教官室和汤玛斯教官对话可拿到《黑色史书》的解读报告，回到宿舍后实用“解读报告”可查看《黑色史书》的全部内容。第二天进入梦幻回廊后返回军官学院屋顶和汤玛斯教官对话触发额外剧情，解锁二周目限定奖杯“真实历史探求者”。

黑色史书1	第II部 12月15日	诺尔德高原 采石场 内部最深处闪光点
黑色史书2	第I部 12月1日	在交易小镇凯尔迪克大市集的杂货店“科涅特”购买
黑色史书3	第I部 12月10日	翡翠公都巴利亚哈特，公都地下水路2 最深处闪光点
黑色史书4	第II部 12月23日	完成分支任务“下落不明的飞行船”后和卢雷机场的诺顿对话
黑色史书5	第II部 12月27日	罗恩格林城·玄关入口左侧

解锁二周目限定奖杯“真实历史探求者”

隐藏迷宫

终章与温泉乡悠米尔的舒华泽男爵对话后，能斯尔溪谷道1出镜隐藏迷宫冰灵窟，内部没有繁杂的道路，可直接来到深处挑战隐藏BOSS。



魔焯兵伊斯拉·死天使

这个BOSS的等级高达150，各项能力都很高，轮到它行动时大部分时间都是连续行动两次，再加上拥有丰富的招式和防御型技能，打起来还是有一定难度的。开局后很大几率召唤小怪，小怪的攻击附带冻结效果，魔法攻击的威力较高，要第一时间用全屏魔法或战技击掉。万能守护 会给自己附加一个护盾，可抵挡一次任意攻击，“万能反射”会给自己附加物理反射盾和魔法反射盾，这两招看到后要第一时间用普通攻击破盾，否则很难对BOSS造成有效伤害。技能“深渊剑”的伤害在15000左右，“绝对之刃”的伤害在20000左右，具有秒人的威力，不过技能攻击都有蓄力的时间，一定要第一时间解除驱动。另外，死天使还会使用失落魔法“星杯爆裂”，会让自身连续行动两次，回复技能可回复十万左右的HP并附带物理攻防大幅提升3回合的效果，这段时间被技能攻击命中基本都会被秒杀。

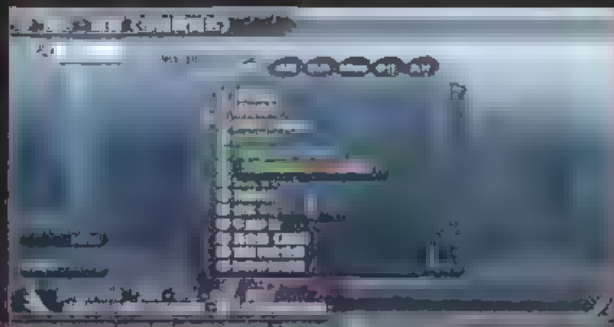


对付这个BOSS的关键是能保证全程有角色使用全体复活技，艾略特的S战技

“救贖圣坛曲”以及宝属性魔法“炽天使之环”都有这个效果。由于该BOSS是二周日限定，因此所有的失落魔法都可以拿到两个，其中用于爆发的焦阳珠和救圣珠给攻击手装备，在遇到EP无消耗的AI奖励时使用，可连续行动的煌星珠和回复CP的吼龙珠给回复手装备用来救急。结晶回路方面，一定要给两个物理王攻手装备首次物理攻击必定双倍伤害的“霸道”，法系王攻手装备首次法术攻击必定双倍伤害的“冥皇”。结晶回路方面，“天使”、“金牛”、“红莲”、“太蛇”、“从云”、“灾厄”、“宝盒”等都是不错的选择。开场后第一时间使用S战技爆发，回复手则咏唱魔法“炽天使之环”，这样一来即使之前CP清空了的角色被BOSS的技能干掉也基本没有损失，复活后又是一条好汉。接下只要记得第一时间破盾和清理杂兵就会比较安全，中途还可以召唤骑神出来蹭掉BOSS几万HP。之后的战斗中，攻击手的CP超过100就果断利用S BREAK消耗掉，全员提前装备防止封技和昏厥的饰品，回复职业远离攻击手避免受到群体伤害，这样就可以比较安全地磨死敌人。为了以防万一，结晶回路“天使”可以给主要负责回复的角色装上。胜利后到高处调查红色闪光点可获得饰品“水皇圆环”，效果是每回合自动CP+1，暴击率+10%。

料理赚钱法

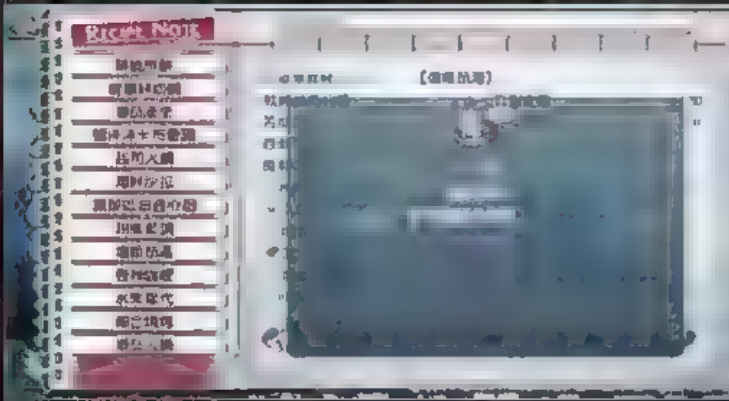
在装备结晶回路“真心”的情况下，让艾玛、克蕾雅、托娃或爱丽谢来制作料理“热呼呼盐饭团”，有很大几率做出极品料理“鲜艳三色饭团”。所需食材的总价为120米拉，极品料理卖价150米拉。一次性做99个料理，只要能出70个以上的极品料理就有得赚。一般都会出90个左右。虽然每次只能赚3000米拉左右，但只需11880米拉的成本就能无限赚钱，而且从买材料、做料理到卖料理，整个过程不超过20秒，刷上半个小时收入还是很可观的。结晶回路“真心”为12月12日秘密任务“大小姐的去向”的报酬。



料理制作

游戏中，每个食谱可制作出四种不同的料理，而每个角色都有擅长或不擅长制作的料理，下面就给出角色对料理的擅长度对应制作料理种类的比例以及可制作独门料理的对应角色和所有料理的功效。

制作料理的种类	擅长度				
	很擅长(独门)	很擅长	擅长	普通	棘手
极品料理	10%	80%	50%	20%	0%
普通料理	0%	20%	50%	60%	20%
古怪料理(包括攻击料理、独门料理)	0%	0%	0%	20%	80%



食谱名	获得方法	制作所需食材	对应猫门料理角色		
热呼呼盐饭团	11月30日与悠米尔凤凰馆的维尔纳主厨对话	粗碎岩盐、千万五谷	黎恩	鲜艳三色饭团 热呼呼盐饭团 硬硬力量饭团 慢烤饭团	回复 HP2000, 解除冻结、石化、昏厥状态 回复 HP1000, 解除冻结状态 回复 HP1000, 3回合 STR+25% 回复 HP1000, 解除无法战斗状态
新鲜果菜汁	12月1日与凯尔迪克礼拜堂的姆尔贝婆婆对话	新鲜香草、蜂蜜糖浆、魔兽之壳	艾略特	翠玉综合果汁 新鲜果菜汁 野菜汁“忍耐” 和谐调酒	回复 HP2500, 解除中毒、黑暗、炎伤状态 回复 HP2000, 解除黑暗状态 CP+10, 解除中毒状态 回复 HP1000、EP50, CP+15, 3回合 ATS+25%
起司蛋包饭	12月1日与双龙桥·等待室的商人摩利洁对话	新鲜鸡蛋、熟成乳酪、魔兽红肉	菲	女王蛋包饭 起司蛋包饭 爆裂蛋包饭 快速炒蛋	回复 HP2500, 解除封技、封魔、能力降低状态 回复 HP2000, 解除封技状态 攻击(威力C): 圆S(指定地点), 封技(50%) 回复 HP2500, 3回合 SPD+25%
番茄果冻	12月4日在悠米尔杂货屋购入老子的料理·果冻并使用	星形莓果、苦番茄、魔兽明胶	马奇亚斯	能量果冻 番茄果冻 脆硬果冻 爽口咖啡冻	回复 HP2500, CP+20, 解除昏厥状态 回复 HP2000, CP+15, 解除能力降低状态 回复 HP2000, 3回合 DEF、ADF+25% 回复 HP2500, 解除睡眠、恶梦状态, 获得3回合心眼状态
马铃薯可乐饼	12月5日与坚达门食堂的马克斯对话	爽口洋葱、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽油脂	亚莉莎	珍宝可乐饼 马铃薯可乐饼 燃烧可乐饼 爱情奶油可乐饼	回复 HP3000, 5回合 STR、DEF+25% 回复 HP2500, 3回合 STR、DEF+25% 攻击(威力C): 圆S(指定地点), 炎伤(50%) 回复 HP2500, 5回合 STR、ATS+25%
热奶茶	12月5日与拉克里玛湖畔老家家的洁塔婆婆对话	鲜奶、新鲜香草、蜂蜜糖浆、魔兽粉末	米莉亚姆	上选拿铁 热奶茶 白色液体 浓郁香草奶昔	回复 HP3000, 解除睡眠、恶梦、混乱状态 回复 HP2500, 解除混乱状态 回复 HP1500、EP100, 解除封魔状态 回复 HP1500, 解除炎伤状态, 3回合回复 HP20%
洋葱汤	12月8日在悠米尔杂货屋购入老子的料理·汤品并使用	爽口洋葱、粗碎岩盐、百药精酒、魔兽之壳	盖乌斯	闪亮汤 洋葱汤 毒汤 强身牛尾汤	回复 HP3000, 解除所有异常状态 回复 HP2500, 解除石化状态 攻击(威力B): 圆S(指定地点), 中毒(50%) 回复 HP3000, 5回合 STR、DEF+25%
海鲜抓饭	12月9日与雷格拉玛酒馆后门栈桥处的贝姆爷爷对话	新鲜鸡蛋、软绵绵马铃薯、千万五谷、魔兽白肉	劳拉	优雅抓饭 海鲜抓饭 威力抓饭 正统鲜虾抓饭	回复 HP3500, 5回合 DEF、SPD+25% 回复 HP3000, 3回合 DEF、SPD+25% 回复 HP2500, 1回合 STR+50% 回复 HP3000, 5回合 STR、SPD+25%
软绵绵薄煎饼	12月9日与巴利亚哈特高级餐厅“索露榭拉”的可乐敏对话	新鲜鸡蛋、星形莓果、蜂蜜糖浆、魔兽油脂	艾玛	尊爵舒芙蕾 软绵绵薄煎饼 铁板薄煎饼 水感南瓜蛋糕	回复 HP3500, 3回合 MOV+100% 回复 HP3000, 3回合 MOV+50% 回复 HP2500, 3回合 DEF+50% 回复 HP2000、EP150, 5回合 ATS、ADF+25%
酥脆煎饼	12月15日在悠米尔杂货屋购入老子的料理·煎饼并使用	新鲜香草、粗碎岩盐、千万五谷、魔兽之壳、魔兽粉末	尤西斯	米果“千石” 酥脆煎饼 超硬煎饼“钢” 香酥米煎饼	回复 HP3500, 5回合 DEF、ADF+25% 回复 HP3000, 3回合 DEF、ADF+25% 获得1次物理防御效果 回复 HP3000, 5回合 ATS、SPD+25%
健康鲜奶锅	12月15日与拉克里玛湖畔交易所旁的希妲对话	鲜奶、熟成乳酪、百药精酒、魔兽红肉、魔兽之壳	莎拉	至妙锅“瑞云” 健康鲜奶锅 催眠锅“白羊” 什锦锅“肴”	回复 HP3000, 解除无法战斗状态 回复 HP2500, 解除无法战斗状态 攻击(威力B): 圆S(指定地点), 睡眠(50%) 回复 HP1500、EP100, CP+20, 解除无法战斗状态
番茄汉堡	12月15日与加雷利亚演习场的维尔丁妮战车对战对话	苦番茄、粗碎岩盐、千万五谷、魔兽白肉、魔兽粉末	黎恩	凯萨汉堡 番茄汉堡 热火汉堡 鱼肉汉堡	回复 HP3000, CP+30 回复 HP2500, CP+15 回复 HP500, 5回合 CP+20 回复 HP2000, CP+20, 3回合 STR、DEF、SPD+25%

暖洋洋卡布奇诺	12月18日与凯尔迪克大市集入口附近的商人吉普森对话	鲜奶、蜂蜜糖浆、千万五谷、魔兽明胶、魔兽粉末	盖乌斯	皇家卡布奇诺	回复 HP4500, 解除睡眠、恶梦、混乱状态
				暖洋洋卡布奇诺	回复 HP3500, 解除睡眠、恶梦、混乱状态
				褐色液体	回复 HP2000、EP200, 解除封魔状态
				设计感卡布奇诺	回复 HP4000, 7 回合 STR+25%
起司火锅	12月19日在悠米尔杂货屋购入老子的料理·起司锅并使用	熟成乳酪、爽口洋葱、百药精酒、魔兽红肉、魔兽白肉	米莉亚姆	黄金起司火锅	回复 HP4500, 解除封技、封魔、能力降低状态
				起司火锅	回复 HP3500, 解除封技、封魔、能力降低状态
				迷镜起司火锅	获得 1 次魔法反射效果
				任性巧克力锅	回复 HP4000, 7 回合 DEF、ADF+25%
海鲜沙拉	12月19日与双龙桥·最上层的高上尉对话	新鲜香草、爽口洋葱、粗碎岩盐、魔兽白肉、魔兽油脂	尤西斯	华丽沙拉	回复 HP4500, 解除中毒、黑暗、炎伤状态
				海鲜沙拉	回复 HP3500, 解除中毒、黑暗、炎伤状态
				黏黏沙拉	攻击(威力A)·圆S(指定地点), 延迟+20
				薰风沾酱拼盘	回复 HP4000, 7 回合 ATS+25%
浓郁奶油通心粉	12月23日在悠米尔杂货屋购入老子的料理·通心粉并使用	新鲜鸡蛋、鲜奶、熟成乳酪、千万五谷、魔兽红肉、魔兽明胶	菲	黄金面“麒麟”	回复 HP5000, 解除冻结、石化、昏厥状态
				浓郁奶油通心粉	回复 HP4000, 解除冻结、石化、昏厥状态
				蛇发女妖通心粉	攻击(威力A)·圆S(指定地点), 石化(50%)
				起司咖喱面	回复 HP4500, 7 回合 SPD+25%, MOV+100%
甜蜜蓝调	12月22日与卢雷酒吧“F”的葛兰德对话	星形莓果、蜂蜜糖浆、百药精酒、魔兽明胶、魔兽油脂、魔兽粉末	莎拉	永恒蓝调	回复 HP4500、EP150
				甜蜜蓝调	回复 HP4000、EP100
				蓝色液体	回复 HP3000、EP300, 解除封魔状态
				北方蓝调	回复 HP3500、EP200, 获得 7 回合心眼状态
炖番茄汤	12月23日与黑龙江·休息处的法郎对话	软绵绵马铃薯、苦番茄、百药精酒、魔兽白肉、魔兽之壳、魔兽明胶	艾玛	入口即化炖汤	回复 HP4000, CP+40, 解除所有异常状态
				炖番茄汤	回复 HP3000, CP+20, 解除能力降低状态
				苦汁“阿鼻”	回复 EP300, CP+75 或濒死
				思乡祖母炖汤	回复 HP3500、EP150, CP+15, 解除所有异常状态、能力降低状态
香辣咖喱	12月27日在悠米尔杂货屋购入老子的料理·咖喱并使用	新鲜香草、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽红肉、魔兽之壳、魔兽油脂	劳拉	特制咖喱	回复 HP8000, 5 回合 STR、DEF+50%
				香辣咖喱	回复 HP6000, 3 回合 STR、DEF+50%
				认真咖喱	回复 HP5000、EP100, 5 回合 ATS、ADF+50%
				真心牛肉烩饭	回复 HP7000, 5 回合回复 HP20%、SPD+50%
水果圣代	12月26日与巴利亚哈特工匠街酒馆的古欧拉摩对话	新鲜鸡蛋、鲜奶、星形莓果、蜂蜜糖浆、魔兽之壳、魔兽明胶、魔兽粉末	艾略特	冰果“乐园”	回复 HP4000、EP200, 解除无法战斗状态
				水果圣代	回复 HP3000、EP200, 解除炎伤状态
				暴风雪圣代	魔法攻击(威力S); 圆M(指定地点), 冻结(50%)
				圣代华尔兹	回复 HP3500, 3 回合 STR、DEF、ATS、ADF、SPD+25%
综合烧烤	12月27日与雷格拉姆亚尔赛德子爵府的乔瑟夫对话	熟成乳酪、爽口洋葱、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽红肉、魔兽白肉、魔兽油脂	马奇亚斯	惊险刺激烧烤	回复 HP10000, CP+10, 5 回合 STR、DEF、SPD+25%
				综合烧烤	回复 HP9000, CP+5, 3 回合 STR、DEF、SPD+25%
				方舟烧烤	回复 HP9000、EP150, 3 回合 ATS、ADF、SPD+25%
				精力满点烧烤	回复 HP9500、EP100, CP+10, 5 回合 STR、ATS、SPD+25%
番茄火锅	12月30日与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话	苦番茄、百药精酒、魔兽红肉、魔兽白肉、魔兽之壳、魔兽明胶、魔兽油脂、魔兽粉末	亚莉莎	绚烂锅“红霞”	回复 HP8000, CP+50
				番茄火锅	回复 HP7000, CP+35
				地狱锅“焦热”	回复 EP600, CP+125 或濒死
				浪漫锅“樱花”	回复 HP7777, CP+77

全区域敌人

本作的敌人数量非常丰富，除开外传、后日谭、考验箱和EXTRA的敌人外，需要玩家去解析情报的敌人数量共计331个，也必须将这331个敌人的情报完全解析后才能拿到“战斗大师”这个奖杯。下面就列出到终章为止每个地区会出现的敌人名称，大家可自行对照收集情况。

盔壳蝎	<input type="checkbox"/>
潜行蛙	<input type="checkbox"/>
滚动石球	<input type="checkbox"/>
天空独目鸟	<input type="checkbox"/>
落魄猎兵	<input type="checkbox"/>
暗影舞者	<input type="checkbox"/>
剧毒恶魔	<input type="checkbox"/>
钢铁魔像	<input type="checkbox"/>
魔煌兵原乡种	<input type="checkbox"/>
林顿邦姆	<input type="checkbox"/>
冰冻菌	<input type="checkbox"/>
小雪精	<input type="checkbox"/>
雪翼猫	<input type="checkbox"/>
冰柱裸海螺	<input type="checkbox"/>
歌谜冰窟兵	<input type="checkbox"/>
藤类可爱猿	<input type="checkbox"/>
白雪拟眼者	<input type="checkbox"/>
冰柱企鹅	<input type="checkbox"/>
魔煌兵原乡种	<input type="checkbox"/>
魔煌兵原乡种	<input type="checkbox"/>
雪裂蛙	<input type="checkbox"/>
大脚野人	<input type="checkbox"/>
刀刃角虫	<input type="checkbox"/>
膨大聚合体	<input type="checkbox"/>
蓝色烂泥	<input type="checkbox"/>
疾风竹叶猫	<input type="checkbox"/>
强壮巨骨狸	<input type="checkbox"/>
古尔诺加	<input type="checkbox"/>
海德伦	<input type="checkbox"/>
田地破坏者	<input type="checkbox"/>
死亡蜗牛	<input type="checkbox"/>
啃咬狼	<input type="checkbox"/>
刃尾松鼠	<input type="checkbox"/>
巨喙乌鸦	<input type="checkbox"/>
大王蜻蜓	<input type="checkbox"/>
苦番茄人	<input type="checkbox"/>
人面鸟	<input type="checkbox"/>
翼猫	<input type="checkbox"/>
幻灯虫	<input type="checkbox"/>
独立斧鸟	<input type="checkbox"/>
小熊兽	<input type="checkbox"/>
恐怖蛟龙	<input type="checkbox"/>
大地地破坏者	<input type="checkbox"/>
黑猿羊	<input type="checkbox"/>
耶梦加得	<input type="checkbox"/>
水母菇	<input type="checkbox"/>
杀手泡泡果	<input type="checkbox"/>
波姆	<input type="checkbox"/>
坚硬害虫	<input type="checkbox"/>
催眠蛙	<input type="checkbox"/>
凶暴猛禽	<input type="checkbox"/>
巨球蝙蝠	<input type="checkbox"/>

攻击野犬 G	<input type="checkbox"/>
闪电多头龙	<input type="checkbox"/>
巨人 B	<input type="checkbox"/>
魔像 B	<input type="checkbox"/>
海龟虫	<input type="checkbox"/>
肮脏老鼠	<input type="checkbox"/>
月轮鼯鼠	<input type="checkbox"/>
地底乌鸦	<input type="checkbox"/>
鸡蛇	<input type="checkbox"/>
冲击蜂	<input type="checkbox"/>
马粪波姆	<input type="checkbox"/>
金属甲壳虫	<input type="checkbox"/>
闪光软体兽	<input type="checkbox"/>
深渊巨虫	<input type="checkbox"/>
硬币甲壳虫	<input type="checkbox"/>
街灯多足兽	<input type="checkbox"/>
卑劣软黏兽	<input type="checkbox"/>
金块甲壳虫	<input type="checkbox"/>
天界判官 地母	<input type="checkbox"/>
黑暗魅魔	<input type="checkbox"/>
狂怒方尖碑	<input type="checkbox"/>
溶解海蛞蝓	<input type="checkbox"/>
米诺斯恶魔	<input type="checkbox"/>
天界判官 地母	<input type="checkbox"/>
罪恶掷枪	<input type="checkbox"/>
陷阱师杰诺	<input type="checkbox"/>
破坏兽雷欧尼	<input type="checkbox"/>
达斯	<input type="checkbox"/>
龙人·刀	<input type="checkbox"/>
龙人·枪	<input type="checkbox"/>
瓦尔古利夫	<input type="checkbox"/>
翼蛇	<input type="checkbox"/>
草地跳跃者	<input type="checkbox"/>
小牛兽	<input type="checkbox"/>
闪电鳗	<input type="checkbox"/>
花冠鸟	<input type="checkbox"/>
蛮牛兽	<input type="checkbox"/>
雷电震波鱼	<input type="checkbox"/>
湍流盖德	<input type="checkbox"/>
猎兵·机枪	<input type="checkbox"/>
猎兵·大剑	<input type="checkbox"/>
猿羊	<input type="checkbox"/>
幼拟龙	<input type="checkbox"/>
雪白獠牙	<input type="checkbox"/>
高原恶龟	<input type="checkbox"/>
硬壳犀兽	<input type="checkbox"/>
骏鹰	<input type="checkbox"/>
盖伦狮犬	<input type="checkbox"/>
魔煌兵原乡种	<input type="checkbox"/>

黄金猫头鹰	<input type="checkbox"/>
青草鼯鼠	<input type="checkbox"/>
无限深渊蛇	<input type="checkbox"/>
石蛙	<input type="checkbox"/>
岩石魔像	<input type="checkbox"/>
安斯尔特	<input type="checkbox"/>
闪电震波鱼	<input type="checkbox"/>
沉眠蜻蜓	<input type="checkbox"/>
元素烂泥	<input type="checkbox"/>
霉菌水母	<input type="checkbox"/>
日蜂	<input type="checkbox"/>
天界判官 热风	<input type="checkbox"/>
方石像	<input type="checkbox"/>
古人偶	<input type="checkbox"/>
斯塔拉姆达	<input type="checkbox"/>
智天使之门	<input type="checkbox"/>
天界判官 热风	<input type="checkbox"/>
三位一体攻击者 R2	<input type="checkbox"/>
三位一体攻击者 HG	<input type="checkbox"/>
贵族联盟士兵	<input type="checkbox"/>
盖伦狮犬	<input type="checkbox"/>
猎兵·机枪	<input type="checkbox"/>
猎兵·大剑	<input type="checkbox"/>
黑兔亚尔缇娜	<input type="checkbox"/>
怪盗布卢布兰	<input type="checkbox"/>
军用艇 RF30	<input type="checkbox"/>
龙人·刀	<input type="checkbox"/>
龙人·枪	<input type="checkbox"/>
明镜·刀	<input type="checkbox"/>
果冻菇	<input type="checkbox"/>
嫩芽波姆	<input type="checkbox"/>
贪婪收割者	<input type="checkbox"/>
椰子竹叶猫	<input type="checkbox"/>
黄色烂泥	<input type="checkbox"/>
地狱兔	<input type="checkbox"/>
强壮大魔狸	<input type="checkbox"/>
黄金犀兽	<input type="checkbox"/>
鲨鳄	<input type="checkbox"/>
强壮大魔狸 G	<input type="checkbox"/>
剧毒恶兽	<input type="checkbox"/>
暗影灵体	<input type="checkbox"/>
奇迹甲冑	<input type="checkbox"/>
奇迹长剑	<input type="checkbox"/>
暗夜野犬	<input type="checkbox"/>
死亡重击者	<input type="checkbox"/>
路西弗占斯	<input type="checkbox"/>
弗利兹	<input type="checkbox"/>
亚雷斯	<input type="checkbox"/>
卡维利	<input type="checkbox"/>
达特	<input type="checkbox"/>
水晶软体兽	<input type="checkbox"/>
结晶兽	<input type="checkbox"/>
长印鳄	<input type="checkbox"/>
极寒神威	<input type="checkbox"/>
天界判官 冰河	<input type="checkbox"/>
吉尔冈斯	<input type="checkbox"/>
风暴食尸鬼团	<input type="checkbox"/>
硬化巨龟	<input type="checkbox"/>
鳄头鱼王	<input type="checkbox"/>
天界判官 冰河	<input type="checkbox"/>
白金虫	<input type="checkbox"/>
伸缩蝙蝠	<input type="checkbox"/>
黄金蝴蝶鸟	<input type="checkbox"/>
蝴蝶鸟	<input type="checkbox"/>
命运蝴蝶鸟	<input type="checkbox"/>

淤泥软体兽	<input type="checkbox"/>
巨大淤泥软体兽	<input type="checkbox"/>
剧毒兽	<input type="checkbox"/>
蛋蛇	<input type="checkbox"/>
二头剧毒兽	<input type="checkbox"/>
蜜桃波姆	<input type="checkbox"/>
宝石老鼠	<input type="checkbox"/>
白翼猫	<input type="checkbox"/>
坚忍野猪	<input type="checkbox"/>
疯狂野草	<input type="checkbox"/>
猛蛇	<input type="checkbox"/>
衣冠猛兽	<input type="checkbox"/>
瓦斯玫瑰	<input type="checkbox"/>
久亚顿	<input type="checkbox"/>
尤西斯	<input type="checkbox"/>
神速杜巴莉	<input type="checkbox"/>
劫炎马克邦	<input type="checkbox"/>
装甲车 NP II	<input type="checkbox"/>
勇士	<input type="checkbox"/>
幼生双角兽	<input type="checkbox"/>
巨大螳螂	<input type="checkbox"/>
小恶龟	<input type="checkbox"/>
攻击野犬	<input type="checkbox"/>
电熊	<input type="checkbox"/>
双角兽	<input type="checkbox"/>
人面鸟	<input type="checkbox"/>
赤硬化巨龟	<input type="checkbox"/>
卢法斯	<input type="checkbox"/>
骑神奥尔迪涅	<input type="checkbox"/>
雪狼羊	<input type="checkbox"/>
猿羊老大	<input type="checkbox"/>
三位一体攻击者 R2	<input type="checkbox"/>
三位一体攻击者 HG	<input type="checkbox"/>
帝王猎犬	<input type="checkbox"/>
领邦军士兵	<input type="checkbox"/>
方阵兵 J9	<input type="checkbox"/>
神速杜巴莉	<input type="checkbox"/>
怪盗布卢布兰	<input type="checkbox"/>
克洛	<input type="checkbox"/>
战术壳 TYPE F	<input type="checkbox"/>
战术壳 TYPE F II	<input type="checkbox"/>
战术壳 TYPE-A	<input type="checkbox"/>
战术壳 TYPE-A II	<input type="checkbox"/>
战术壳 TYPE-S	<input type="checkbox"/>
战术壳 TYPE-S II	<input type="checkbox"/>
赛斯菲	<input type="checkbox"/>
吸血草	<input type="checkbox"/>
迪格雷姆	<input type="checkbox"/>
基诺夏 赛纳克	<input type="checkbox"/>
龙人·枪	<input type="checkbox"/>
勇士	<input type="checkbox"/>
明镜·长枪	<input type="checkbox"/>
帝王猎犬	<input type="checkbox"/>
领邦军士兵	<input type="checkbox"/>
哨兵 XX	<input type="checkbox"/>
警尔搜索者 II	<input type="checkbox"/>
领邦军军官	<input type="checkbox"/>
皇帝猎犬 B	<input type="checkbox"/>
皇帝猎犬 R	<input type="checkbox"/>
明镜·剑	<input type="checkbox"/>
贪婪狼	<input type="checkbox"/>
寂静瓢虫	<input type="checkbox"/>
辛辣苦番茄人	<input type="checkbox"/>
尸雷鸟	<input type="checkbox"/>

绝对回避

在《轨迹》的世界里，回避有着非常重要的作用，不但能避免受到伤害，而且敌人在回避角色的攻击范围内时还能必定被反击。在本作中，有物理回避率和魔法回避率两种类型，其中只有物理回避率会在角色状态栏里显示。只要将任一回避率的数值堆到100%以上即可必定回避相应的攻击（必中攻击除外，如S战技）。想将物理或魔法的回避率堆到100%就必须借助装备、饰品、核心回路和结晶回路这四种物品来共同达成。其中装备和饰品中用于增加回避率的种类较多，这里不一一列举，优先选择这些进行装备。核心回路推荐幻象、羽翼、隼鹰、丛云，幻象从Lv3开始附加魔法回避能力，Lv5时魔法回避率高达75%，随便配点结晶回路或饰品就能达到满值；羽翼升级到Lv5时可附加15%的物理回避和50%的魔法回避，可通过装备和结晶回路将物理回避率堆到50%以上，魔法回避率堆到100%。战斗时配合“心眼”可将双回避堆满，非常强力；隼鹰虽然到Lv5时只增加15%的物理回避，不过拥有开场自动附加“心眼”6个回合的能力，实战时还是非常给力的；丛云升到满级时只有10%的物理回避，不过却拥有暴击伤害2.5倍的能力，让反击范围远的菲装备结晶回路“逆鳞”（能力是回避反击必定暴击）后冲到敌群中靠反击杀敌非常好用。结晶回路方面，直接对应物理回避和魔法回避的是“回避”和“魔防”，除此之外，对应物理回避的还有“风神珠”和“闪耀天启R”。最后要说的是，菲和雪伦自带物理回避率+30%的能力，外传的莉夏自带物理回避率+20%的能力，用她们来达成回避率100%的条件会更加轻松。

回避率100%以上即可必定回避相应的攻击（必中攻击除外，如S战技）。



赤兔蜻蜓	<input type="checkbox"/>
岩蛇	<input type="checkbox"/>
湛蓝福音	<input type="checkbox"/>
疯狂企鹅	<input type="checkbox"/>
赤面松鼠	<input type="checkbox"/>
鳄头鱼	<input type="checkbox"/>
命运纺织者	<input type="checkbox"/>
多头蛇	<input type="checkbox"/>
巨人	<input type="checkbox"/>
亚格纳加恩	<input type="checkbox"/>
炸弹蜘蛛	<input type="checkbox"/>
幼小裸海蝶	<input type="checkbox"/>
跳舞猫头鹰	<input type="checkbox"/>
死亡镰刀手	<input type="checkbox"/>
大鹏鸟	<input type="checkbox"/>
型态兵器	<input type="checkbox"/>
利刃狮犬	<input type="checkbox"/>
猎兵·机枪	<input type="checkbox"/>
猎兵·大剑	<input type="checkbox"/>
哨兵 XX	<input type="checkbox"/>
警告搜索者 II	<input type="checkbox"/>
方阵兵 J9	<input type="checkbox"/>
玉帝	<input type="checkbox"/>
时雨	<input type="checkbox"/>
莱杰尼克夫零式	<input type="checkbox"/>
岩浆软体兽	<input type="checkbox"/>
幽灵猛魂	<input type="checkbox"/>
火焰之尊	<input type="checkbox"/>
史尔特尔	<input type="checkbox"/>
天界判官 火炎	<input type="checkbox"/>
魔煌兵恐狼	<input type="checkbox"/>
魔煌兵沉重索	<input type="checkbox"/>
魔煌兵伊斯	<input type="checkbox"/>
拉·力天使	<input type="checkbox"/>
古利亚诺斯 奥拉	<input type="checkbox"/>
鹰隼	<input type="checkbox"/>
利刃狮犬	<input type="checkbox"/>
北方猎兵 机枪	<input type="checkbox"/>
北方猎兵 大剑	<input type="checkbox"/>
哨兵 XX	<input type="checkbox"/>
警告搜索者 I	<input type="checkbox"/>
方阵兵 J9	<input type="checkbox"/>
领邦军士兵	<input type="checkbox"/>
警备猎犬 G	<input type="checkbox"/>
B 玉帝	<input type="checkbox"/>
领邦军军官	<input type="checkbox"/>
铁马	<input type="checkbox"/>
神速杜巴莉	<input type="checkbox"/>
派崔克	<input type="checkbox"/>
瑟雷斯坦	<input type="checkbox"/>
文森	<input type="checkbox"/>
莎莉法	<input type="checkbox"/>

菲莉丝	<input type="checkbox"/>
兰伯特	<input type="checkbox"/>
弗列姐	<input type="checkbox"/>
艾德儿	<input type="checkbox"/>
警备猎犬 G	<input type="checkbox"/>
近卫兵	<input type="checkbox"/>
铁马	<input type="checkbox"/>
近卫兵军官	<input type="checkbox"/>
G·玉帝	<input type="checkbox"/>
黑兔亚尔缇娜	<input type="checkbox"/>
黑檀木士兵像	<input type="checkbox"/>
血腥魔剑	<input type="checkbox"/>
迪萨德审判	<input type="checkbox"/>
涅比利姆	<input type="checkbox"/>
炽天使之门	<input type="checkbox"/>
天界判官	<input type="checkbox"/>
无头守卫	<input type="checkbox"/>
魔煌兵初生种	<input type="checkbox"/>
均衡之冠	<input type="checkbox"/>
神速杜巴莉	<input type="checkbox"/>
怪盗布卢布兰	<input type="checkbox"/>
黑寡妇	<input type="checkbox"/>
炼狱兔	<input type="checkbox"/>
暴君	<input type="checkbox"/>
熔岩蛇	<input type="checkbox"/>
绯红鳄蜥	<input type="checkbox"/>
绯红·赛纳克	<input type="checkbox"/>
亚巴顿	<input type="checkbox"/>
熔岩门犬	<input type="checkbox"/>
罪恶掷枪	<input type="checkbox"/>
陷阱师杰诺	<input type="checkbox"/>
破坏兽雷欧尼	<input type="checkbox"/>
达斯	<input type="checkbox"/>
黑色烂泥	<input type="checkbox"/>
恶魔幻镜	<input type="checkbox"/>
恶魔骑士	<input type="checkbox"/>
深渊恶魔	<input type="checkbox"/>
亚德弗瑟	<input type="checkbox"/>
诺斯菲尔杜	<input type="checkbox"/>
造物者恶魔	<input type="checkbox"/>
艾尔维利亚 R	<input type="checkbox"/>
劫炎马克邦	<input type="checkbox"/>
冥界之柱	<input type="checkbox"/>
支配者 魔天使	<input type="checkbox"/>
NT-1	<input type="checkbox"/>
克洛	<input type="checkbox"/>
魔女克洛提德	<input type="checkbox"/>
骑神奥尔迪涅	<input type="checkbox"/>
绯红谜团	<input type="checkbox"/>
绯红的终焉	<input type="checkbox"/>
绯红的终焉	<input type="checkbox"/>
绯红的终焉	<input type="checkbox"/>





硬件短消息

newEVA ポーチ3D/newEVA

ポーチ3DLL

Game Tech

New3 DS/New 3DS LL

官方价格 1026/1080 日元

New3 DS/New 3DS LL 专用

EVA软塑料收纳包

Game Tech新出品的New 3DS/New3DS LL专用收纳包，外部采用了EVA软塑料，具有良好的柔软性、透明

性和表面光泽性等，内部则采用了毛绒布料，能呵护大伙爱机的“肌肤”免受外力侵袭。或者会有朋友问，对比其他牌子，Game Tech的有什么亮点呢，关于这个嘛，笔者单纯是觉得那个包装相当喜感所以就推荐给各位了。平平无奇的包装就算品质再好也是吸引不了顾客的，所以，包装也是很重要的哟。



New 3DS 替换外壳

きせかえプレート

Nintendo

New 3DS

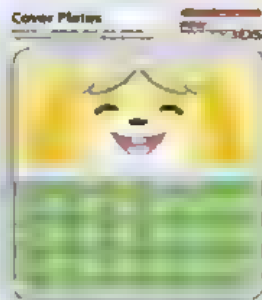
官方价格 3240/1620/1080 日元

New 3DS/New 3DS LL终于火热发售，从突然发布到上市也就隔一个月，没有过多地消耗玩家的耐

性，真是良心企业。New 3DS和New 3DS LL并不只是小和大的区别，New 3DS还能通过替换外壳来显示自己的个性，时髦之余还有个很大的好处，以往大家的机器磨花了大概就只能

那么耗着了，因为要把整个壳换掉是很麻烦的事情，而现在只要把花掉的部分换掉，就能很大程度上解决问题，对于这种模块化的设计，笔者可是最喜欢的了。New 3DS替换外壳目前只有任天堂本家的产品，现在已经上市了的有10多款，到年底会有超过50款，价格不等，纯色的最便宜，其次是有图案的，最贵

的是特殊材质，目前有一款木壳，价值3000多日元。



MH AIROU アクセサリーキット
for ニンテンドー3DS LL

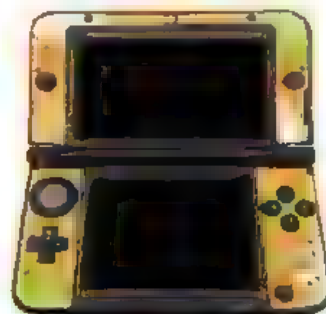
Capcom

3DS LL

官方价格 2700日元

《MH4G》发售后，各种周边也是一波接一波。这款艾鲁猫周边套装包含抹布一张、有拉链的收纳布袋和3DS LL专用装饰贴膜三种，抹布和装饰贴膜上均有黑白艾鲁猫，收纳布袋则是大大的白艾鲁猫一只，价格相对来说还行，有爱的朋友赶紧买三盒。

3DS LL专用艾鲁猫周边套装



3DS LL用ハンティング専用グリップ改造パーツ EX クロオビ

Game Tech

3DS LL拡張右滑杆

官方价格 2160日元

3DS LL扩展右滑杆改造部件【EX黑带】

Game Tech最近真是大招频发，早前才出了几个3DS握把，现在又要拿任天堂官方的右滑杆开刀，而且是真开刀。这套名为“EX黑带”的改造部件就是个壳，首先你要有任天堂官方的3DS LL扩展右滑杆和初级的模型拼装技术，然后呢，将扩展右滑杆大卸八块，把“内脏”部分全部移植到EX黑带里再组装起来，才能发挥其应有的作用。那么EX黑带和原来的有什么不一样的地方呢，最大的不同点主要是右滑杆和ZR键的位置，右滑杆改到右手食指的位置，ZR键则改到右手中指的位置，和Hori制造的扩展右摇杆有着微妙的相似点，因为有握把单元，所以看着也比任天堂官方的要肥一圈。本品适用于拥有官方扩展右滑杆但又用得不够爽的朋友，但2000多日元的定价让这玩意的定位一下子变得很尴尬，要知道官方右摇杆也只是1200日元，

Hori的是3200日元，Cyber的是3000日元，明明只是个壳这么贵买了回来还要折腾一番才能用，还不如直接买Hori的或者是Cyber的呢……大概只有真的核心玩家才能玩得起，或者这也是本品名为“EX黑带”的原因吧。



下崽工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的DLC情报



PSP/
PSV

讨鬼传 极



DLC 第六弹

猛火の冲击

难度	25
讨伐怪	ホムラカヅキ
场地	古

战法要点



续的战斗也会轻松一些。



絡みつく水蛇

难度	25
讨伐怪	ミズチメ
场地	雅（侵域）

战法要点



但是催眠气体还是要倍加小心。



恶逆无道

难度	31
讨伐怪	オカミヌシ
场地	战

战法要点

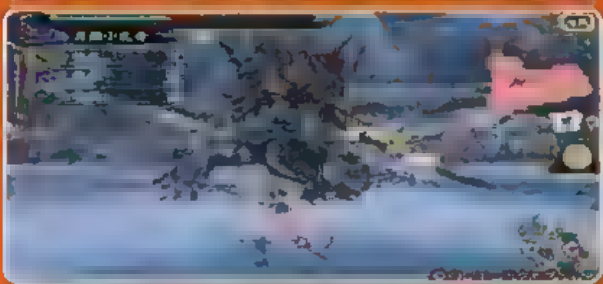




早すぎる終焉

难度	31
讨伐怪	トコヨノウ
场地	乱

战法要点



DLC 第七弾

古道に潜むもの

难度	25
讨伐怪	ツチカツキ、ホムラカツキ、コガネムジナ
场地	里周辺

战法要点



変異の連鎖

难度	32
讨伐怪	アヤナシ、テンキユウバツコ
场地	武(侵域)

战法要点

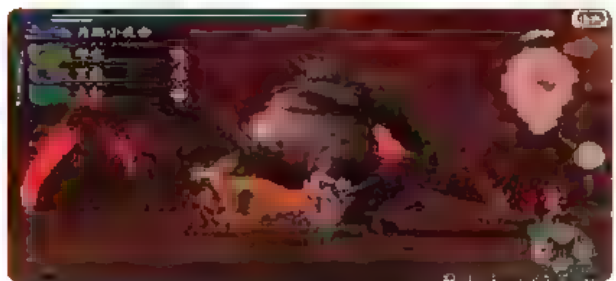


肩像往常那样解决即可。



DLC 第八弾 ~ 第十弾

第八、九、十弹 DLC 开始推出恶鬼击灭、恶鬼扑灭类型的任务，六个时代的场地各一个，分别收录于这三个 DLC 里面。这些任务的内容……说白了就是纯粹的能力加强版怪物堆砌出来的大型连续讨伐任务而已，讨伐目标的 HP 和攻击力会在极位的基础上再进一步提升。击灭任务有两只，而扑灭有 3 ~ 4 只，除了风缝、怨树坊等低级鬼会两只同时出现之外，其他基本上都是单只出现。因为数量多而且血厚，一个人打比较吃力或者会拖得比较长。战法也没有太多可说的，运用至今为止的经验去取胜吧。



游戏

GAME

KRLEIDOSCOPE

万花筒



《怪物猎人4G》狩猎联谊会——猎怪交友两不误!

提供

为了推广《怪物猎人4G》(后文简称《MH4G》),Capcom在今年秋天会陆续于东京、大阪、名古屋、福冈和札幌举办狩猎联谊会。该活动的参加者年龄必须在20岁以上,男性的入场券费用为5800日元,而女性只需支付3800日元,(男猎人忍痛付账后哭晕在厕所……)活动的参加者都必须自己携带3DS主机、游戏和充电器到场,会场还会给参加者们准备美味的餐点。下面就让我们来看看东京活动现场的盛况吧!

▲东京的会场在位于涩谷的“THE THEATRE TABLE”咖啡厅。

▶活动开始前为参加者分发了写有编号的手环,并通过猜拳决定了临时的座位。最终的猜拳胜利者还获得了怪猎部的特制手提袋。



▶活动会场给参加者提供的部分餐点。



参加者都是四人一桌,并分别为两位男性和两位女性。在“一起狩猎吧!”的干杯声中活动正式开始。由于东京的活动是在游戏发售之后不久举办的,因此现场的很多玩家都顾不得桌上的美食,而是专心于和现场的玩家挑战高难的任务,并且当天的活动现场还有不少玩家拿着新发售的New 3DS参战。





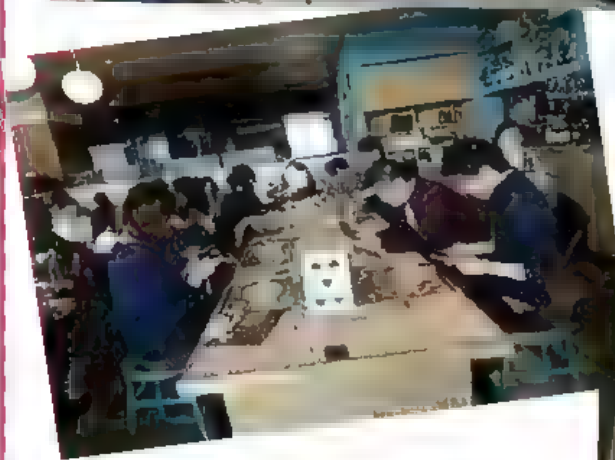
◀一边品尝美味料理，一边与小伙伴打怪的生活真是太好了！



▲公会卡片记载着参加者的相关资料，一些参加者还在卡片上写下了自己的 Line 和 Twitter 账号。



活动开始后每 45 分钟会让参加者们换一次座位，在活动的最后 40 分钟则是自由时间，参加者们不仅可以找心仪的玩家联机，还可以互相交换活动配发的公会卡片。相信活动之后，不少参加者都能交到步调一致的狩猎挚友，说不定一些人还真的能在其中找到生命中志趣相投的另一半呢！



▲当日的活动吸引了约 150 名玩家参加，Capcom 的官方情报节目还来到现场对参加者们进行了采访。

▶临近换位时间，会场中的大屏幕上还会显示手举倒计时牌的艾鲁猫。





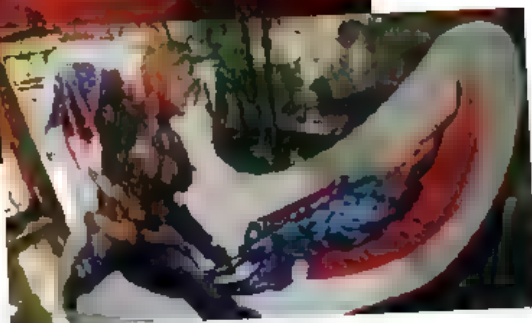
《MH4G》现实集会所开幕!



《MH4G》正在热卖之中，作为Capcom的当红作品，官方也是不遗余力地为其造势，周边、活动层出不穷。今年的“《MH4G》现实集会所”活动也预定于10月18日~12月7日期间实施。

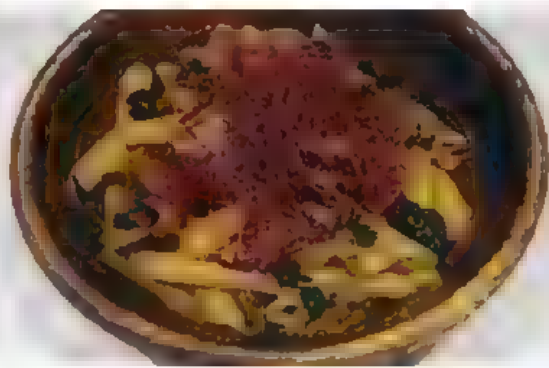


◀▲会场布置。



“现实集会所”系列活动是与“《MH》系列”合作实施的主题餐厅活动。今年的“《MH4G》现实集会所”选择了东京的“Pasela Resorts 上野公园前店”与大阪的“卡拉 OK Pasela 天王寺店”举办。餐厅内装潢成怪物猎人集会所的模样，同时还提供了约30种《怪物猎人》风格的菜品和饮品，来看看这些好吃又好看的美食吧。

▶「来狩一发吧！熟肉！」还有可爱的艾鲁猫剪海苔哦。



▲“怒食恐暴龙短切通心粉”，材料是牛肉和茄子，还加入了不少辛辣香料。



▲“沙龙王片刺身”，蘸着酱油和芥末吃肯定别有风味。不知道原本是什么肉呢？

▶「一角龙心脏」——以该珍稀素材为主题制作的切片芝士蛋糕。吃了爆素材！



► 生命的粉尘。



► 千刃龙 (含酒精)。



▲ 大轰龙。

► 幻兽麒麟亚种。



另外一次性消费达到 5000 日元以上的话，还可以在“Studio Pasela 上野公园前店”拍摄《MH4G》主题照片。照片可以选择 3 种角色外框，你喜欢哪一种呢？





bilibili 参观记

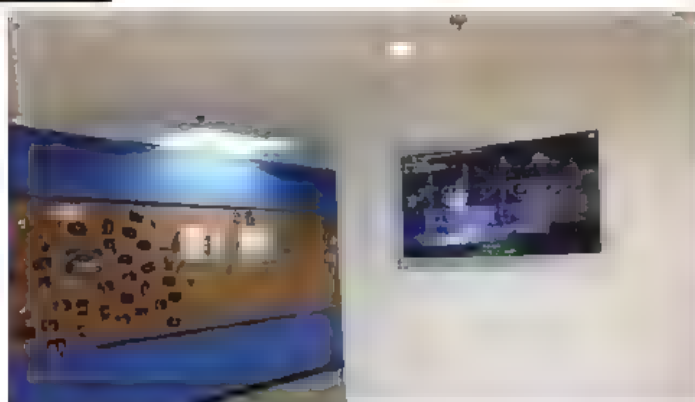


前段时间因为个人原因，跑了一趟上海处理事情，正好想起我们一年前曾经在《游俏小筑》采访过的猫梓同学，如今任职于国内 ACG 界非常著名的弹幕视频网站“bilibili”，于是在联系之下，有了这么一篇跟以往有一点点不一样的万花筒。

◀ bilibili 总部的门口，如果经常在 B 站追新番和影片的同学，想必会倍感亲切吧。



▲ 进入办公室，等待着酷洛洛的是萌萌哒的 JK 装猫梓，话说手势略中二（笑）……另外这里对员工的穿着要求可是很随意的哦。



▲ 门口旁电视的回放影像，当然是秉承 B 站的弹幕特色。



▲ 角落一旁摆放着去年第一届自办演唱会“bilibili MACRO LINK”，不知道有没有读者去过现场呢？

► B 站办公室目前工作人员大概为 200 人左右，部门包括编辑、市场、审核、技术，以及游戏运营等等，做好网站不仅要有爱，还有好的部门分工架构基础哦。



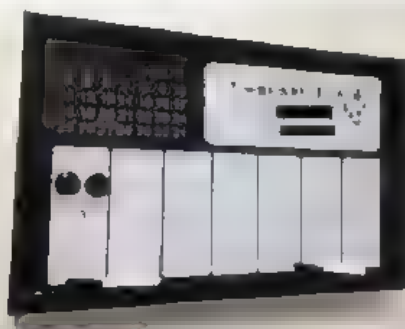
▲ 休息室的一角，很有爱地摆着一台街机，我们编辑部什么时候也搞一台？而街机的一旁，放置的是一台大电视和一些家用机。（那么问题来了，游戏机技术哪家强？）



图为猫梓的座位（亲，有点乱呀）。



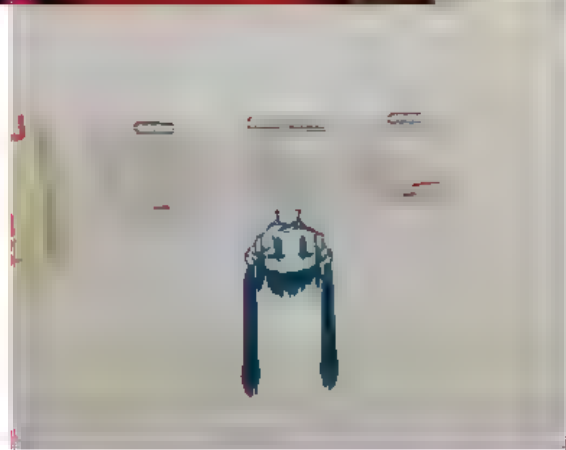
▲办公室中还饲养着各中小动物，如仓鼠，金鱼，以及照片中被大家宠爱着的喵星人BIUBIU，看着它住得比我还好，瞬间感觉人不如猫（哭）。



◀▲如果各位有机会去B站总部参观一趟，你会发现周围都画着各种奇奇怪怪的动漫图，从开关灯、会议室旁、白板、录音棚通告版等各处都可以看到各种ACG梗，有爱得让人醉了（笑）。



►好了，参观得也差不多，现在我们就来准备参访猫梓吧。



猫梓

游俏筑

栏目主持
酷洛洛

既然难得在猫梓带领下参观完bilibili总部，那就趁这次机会，让猫梓再担任一次我们《游俏筑》上的嘉宾，来聊聊猫梓最近的现状吧



酷洛洛：猫梓你好，好久不见了呀！

猫梓：各位《掌机王SP》的同学大家好，酷洛洛好，又一次和大家见面啦（笑）

酷洛洛：想不到第二次采访你，居然是在 bil' b i (以下简称“B站”)本部呀，之前第一次和你见面的时候是在广州哦，猫梓这是第 次来上海生活么？

猫梓：是的，之前其实基本都在广东地区生活，除了出差很少出去其他省市，因此也没想过会在上海这边开始生活的。也是因为刚好B站给了我这次机会，我才会过来的。

酷洛洛：第一次在上海生活，开始肯定有什么不习惯的地方吧。

猫梓：嗯！水土不服，刚来的时候感觉吃什么之后都会肚子疼，加上气候也比广东地区要干燥，一开始皮肤会特别得干，不过现在慢慢习惯了。



酷洛洛：现在猫梓主要玩什么游戏比较多呢？

猫梓：最近的话主要在手机上玩吧，例如那个《我家公主最可爱》，每天都被萌翻我会随便说吗，此外还会喜欢玩一些推理逃脱类的游戏 此外还会喜欢玩一些推理逃脱类的游戏。另外还会特意找一些简单有趣的手机小游戏玩，接下来我也可能会做有关这类的小游戏试玩直播节目哦。

酷洛洛：没打算玩《MH4G》咩？

猫梓：我这手残你就饶了我吧（哭）





酷洛洛：刚才一路走来，发现不少女生穿着都很轻松呀，又JK（注：即女高中生）、又洛丽塔，例如穿JK的猫梓你……

猫梓 我们公司穿着并没有太多限制的，只要不带假发都还好（笑）

酷洛洛：猫梓是因为什么契机而进入B站呢？

猫梓 是因为去年第一届Bilibili Macro Link（2013年bilibili举办的演唱会活动）的时候给B站担当主持，于是就认识了B站相关工作人员。正好我当时的工作是跟策划方面相关的，而B站刚好需要这样的职位，于是就被招进来了。目前的话主要是负责B站直播区节目策划方面的工作。

酷洛洛：在B站工作的感觉如何呢？（喜闻乐见的问题）

猫梓 其实和想象的差不多，基佬很多（不对），工作气氛很轻松，并没有太多老套的东西。另外我们公司的平均年龄是91年，我感觉已经拖大家后腿了（年龄暴露了）。



酷洛洛: 那来到上海, 猫梓有没有什么新的兴趣觉醒了呢?

猫梓: 痴汉妹子算不算? 萌妹子太多了, 口水流不完, 虽然我已经是有女朋友的人了喂喂。

酷洛洛: 你可以家中红旗不倒, 外面…… (被捂嘴)

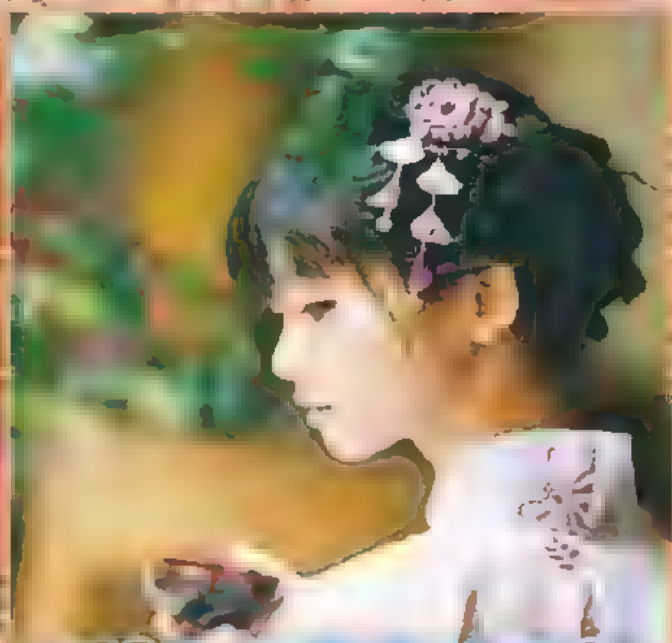
猫梓: 啊哈哈哈哈

酷洛洛: 那猫梓你现在有什么期望或者目标呢?

猫梓: 眼前的话, 能够把手上的工作做好就很不错了, 希望能够把即将上线的直播版块做起来, 希望大家多多支持直播区哈 (广告嫌疑)。

酷洛洛: 呀, 不知不觉就差不多晚上7点了, 我也该走了 (依依不舍), 那最后猫梓还有什么话想和大家说呢?

猫梓: 大家好, 我是猫梓, 目前在上海漂, 接下来的计划除了好好工作外, 还有在明年推出自己的第一本写真集, 关于我最喜欢的角色黑猫的w 我会好好准备的, 希望大家多多支持, 详细信息留意我的微博哦 (<http://weibo.com/moexa>)



任务内容: 向全国掌机女玩家征集个人私照

并在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件:

1. 必须是掌机女玩家, 爱好掌机游戏, 拥有COSPLAY作品、外拍、艺术照、写真等照片。
2. 自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励:

1. 获得掌机女玩家的专属称号。
2. 获得掌机女玩家的专属头像。
3. 获得掌机女玩家的专属背景图。
4. 获得掌机女玩家的专属签名。
5. 获得掌机女玩家的专属周边。
6. 获得掌机女玩家的专属优惠券。
7. 获得掌机女玩家的专属抽奖券。
8. 获得掌机女玩家的专属红包。
9. 获得掌机女玩家的专属礼物。
10. 获得掌机女玩家的专属惊喜。

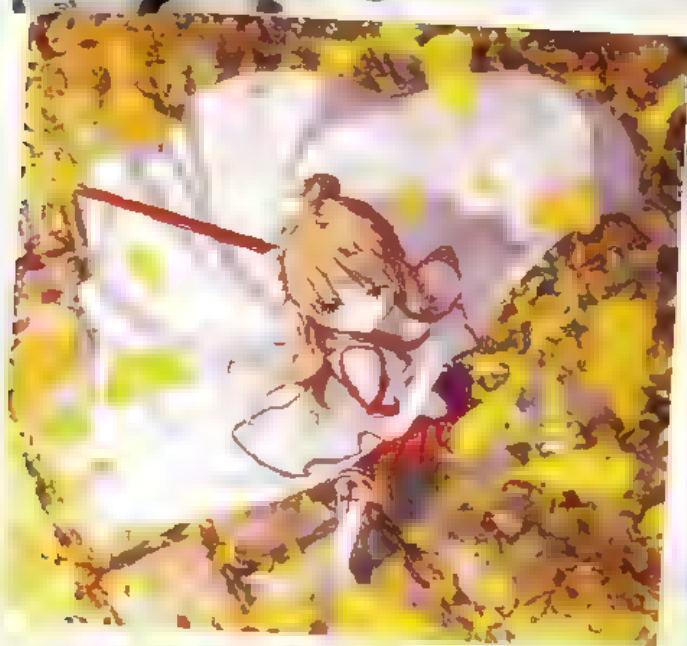
联系Email: pgking@263.net



游戏美术秀



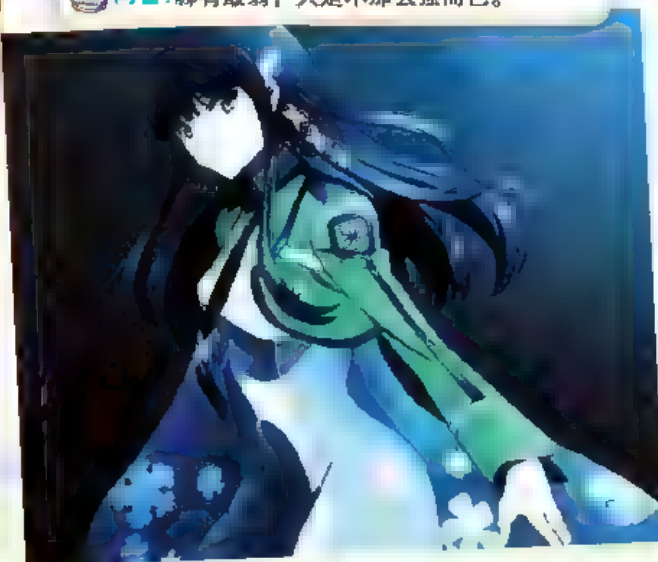
栏目主持
阿鲁



白菜:不开双刀是最弱,开了双刀是最强。



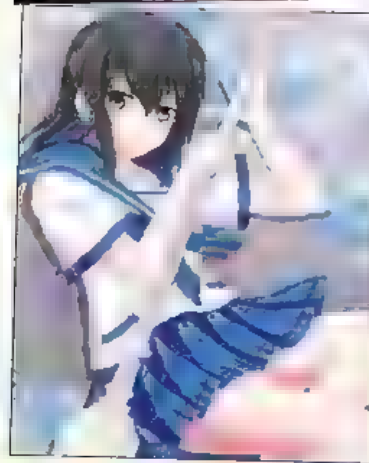
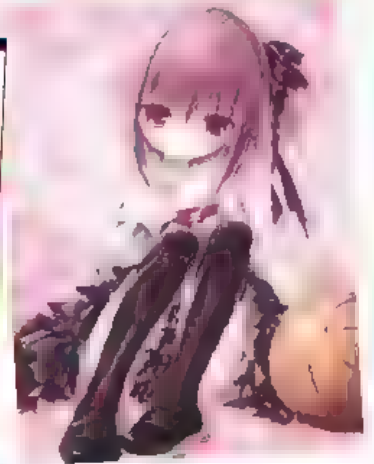
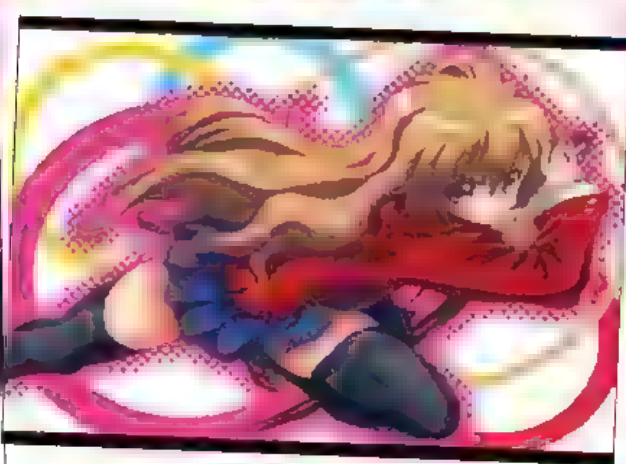
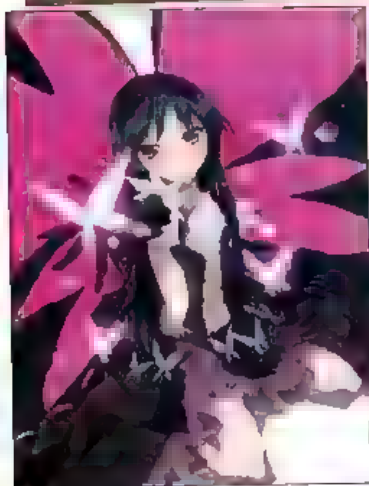
阿鲁:哪有最弱,只是不那么强而已。



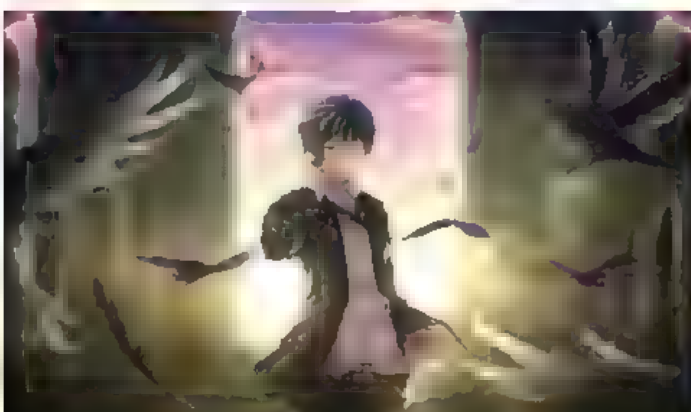


白菜 为啥就《俺妹》的图有两个人，其他的都是单人？

阿鲁 这不为了表示她强嘛。



白菜 有空 Dash，就是这么自信。





率闪 必力版

栏目主持：乌冬

文 古梓

楚门的世界



《THE BIG O》的故事（尤其是第二季）借鉴了著名电影《楚门的世界》的概念，但只是这么说或许大家并不明白其中含义，所以有必要先讲讲《楚门的世界》。

《楚门的世界》（The Truman Show）的男主角楚门是个天性淳朴善良的年轻人，他在一座名叫海景的小城担任保险公司经纪人，他本来过着平常人的普通生活。可渐渐地，他发现身边总会出现些奇怪的事情，比如似乎每个人都很注意他，而且自己从小到大所做的事情总会带出一些意想不到的戏剧性效果，再比如天空莫名其妙掉下一盏巨大的摄影棚灯。虽然一开始楚门对这些都没太在意，但某日小时

候因他而死的父亲突然出现在其面前，又突然被一群不明来历的人带走，使得他开始产生怀疑。经过一番细心观察，他发现公司每一个人都在他出现后才真正开始工作，他家附近路上每天都有相同的车在反复来往，而自称是护士并每天都去医院上班的妻子竟然根本就不是护士。

这一切都使得他开始怀疑自己所生活的这个世界，怀疑包括他妻子、好朋友、父亲在内的所有人都在骗他，一种发自内心的恐惧油然而生。可真相却给了他更为巨大的打击，原来楚门是30年前奥姆尼康电视制作公司收养的一名婴儿，而楚门所处的海景小城竟然是以他为主角的全球最受欢迎的纪实性肥皂剧“楚门的世界”的巨大摄影棚。他生活的每一秒钟都有上千部摄像机在对着自己，每时每刻全世界观众都在注视着他，而他身边包括妻子和好朋友在内的所有人都是“楚门的世界”的演员。于是，楚门决定不惜一切代价逃离海景小城，去寻找属于自己真正的生活和真正爱他的人。

可惜他低估了兼本剧集制作人、导演和监制于一身的克里斯托弗的力量，因为克里斯托弗将一切都设计得近乎完美，才能在近30年里牢牢地把楚门控制在海景这个

超现实世界之中。最初他发现小时候的楚门对外面世界充满好奇心和冒险精神，深知他长大后肯定想要离开海景小城，所以故意安排其父亲因为他而死于海难之中，以此让楚门对大海产生深深的恐惧，以便将其完全束缚于岛上。当其父亲离奇出现后，他又靠高科技特效渲染的方式营造出一个父子相遇的奇幻情景，让楚门接受了父亲回归的这一现实，这一幕配合上克里斯托弗精心的剪辑和配乐博得全球好评。



经过几次逃脱失败后，楚门决定从海上离开这座小城，克里斯托弗竟制造出狂风暴雨企图阻止他，然而楚门始终没有放弃，终于来到了大海的尽头，可他绝望地发现面前的大海和天空竟然也是这个巨大摄影棚的一部分。这时，克里斯托弗的声音出现在天空中，向楚门讲述事件的来龙去脉，并告诉楚门他已经是全球最受欢迎的明星，他所取得的这一切成就是常人无法想象的，希望他留下，并承诺自己可以给他所想要的生活。然而楚门不为所动，毅然推开通往真实世界和自由之路的大门。那一刻，全球观众欢呼雀跃，都为楚门的决定而激动不已。

《楚门的世界》是一部与众不同，创意十足的电影，内容发人深省，感人肺腑，同时也有令人会心一笑的幽默。你很难想象，现如今炒作到烂大街的真人秀和电视节目中无处不在的硬植入广告概念在1998年上映的这部美国电影中便有如此详细的描述。从表象看来，影片讲述的似乎是一个荒诞无稽的人生寓言，然而深入其内部，你会发现其中所蕴含的意义是深刻的，它甚至让你觉得不寒而栗。说不定哪一天你会开始怀疑自己所存在这个世界是否真实，周围生活的每个人是否都在演戏，正是这种对自身存在的怀疑对日后诸多动漫影视作品的创作产生极为深远的影响。

THE BIG O

接下来讲讲《THE BIG O》原作的故事。四十年前的某一天，地表崩坏，漫天飞舞着极其恐怖的机器人，它们对这个世界进行了惨无人道的破坏。最终人类辛辛苦苦建立起来的文明和科学技术体系全面崩溃，历史在这一刻成为了未知。得以侥幸存活下来的人们，为了不再承受苦痛而选择彻底埋葬这段记忆。他们将自己保护在坚固的巨型防护罩之下，而这座城市就是《THE BIG O》的主要世界“模范城”（PARADIGM CITY），一座丧失了过往所有记忆的城市。

位于模范城中心的，便是其中枢模范社，它表面看来好像是经济公司，实则统治管理着这个世界，手上更握有最大的军警武装集团。本作的主角罗杰·史密斯（ROGER·SMITH）以前就是隶属于军警部门，而后来他选择离开，或许是看到了模范社的丑陋又或许是厌恶了军警的作法，他成为这个世界的中间派别，一个可以自由徘徊于黑白两道中的首屈一指的谈判专家（NEGOTIATOR）。罗杰并不需要靠工作维持自己的生计，他更像是在用谈判专家的身分企图挽回些什么。这个外表俊朗风度翩翩的公子哥，行为办事都有着自己坚持的原则。例如谈判双方必须保持绝对的诚信，如果有一方不守信，那么就算给再多的钱，他也会拒绝甚至从中捣乱。还有一点，他从来不会拒绝女性顾客的委托。

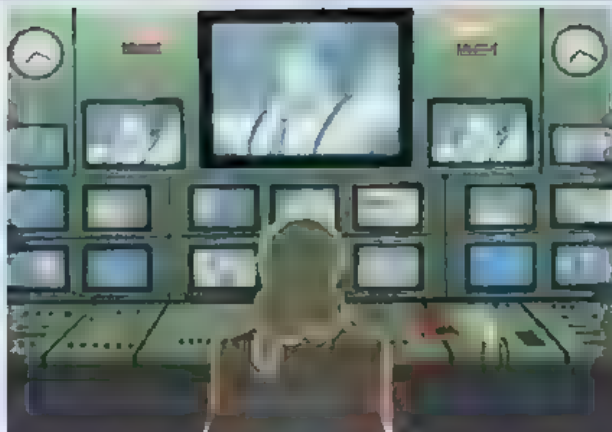
片子一开始委托罗杰的人并不是女性，更准确地说，她根本就不是个人，而是机器人（ANDROID）。她的名字叫R·桃乐丝·温莱特（R·DOROTHY·WAYNERIGHT）。身为机器人，桃乐丝冷言冷语，语调甚至由始至终就没有发生任何变化，面无表情的她唯一的特技便是肆无忌惮地对罗杰有点任性败家子的种种行为进行犀利的吐槽。刚开始接触的时候，罗杰并不喜欢桃乐丝，甚至从来就没把她当成人看待。可桃乐丝却是另外一种状态，就像是为了证明自己是一个人似的，每天她都会模仿人类的样子吃饭喝咖啡，尽管她根本就不需要靠这些来维持身体机能。每天早上，她总会坐在钢琴前面不改色地弹奏起激烈疯狂的“布鲁斯”，用这方法逼赖床的罗杰起来。好不容易，罗杰让她跟着音乐

之神学舒缓钢琴曲，本想事件结束后隔天可以睡个懒觉，怎料这小妮子居然更为疯狂地弹起布鲁斯。面对不满愤怒的罗杰，她轻轻地说：“你见过令人心情愉快的闹钟吗？”

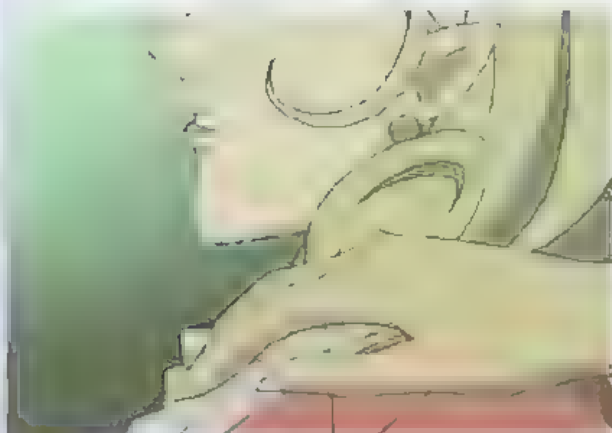
记忆可以说是整部片子的主题，故事中充斥着失去了记忆的人、努力想找回记忆的人、为过去记忆所恐惧的人。罗杰并不清楚自己为什么会被BIG O选中，更不明白每次启动BIG O时必然会出现的那段文字“以神之名铸造，汝等无罪”到底代表着什么，但他本能地选择了驾驶BIG O战斗，仅仅是因为他觉得必须这么做，又或者是他过去的记忆残片的驱使。人就是这么矛盾，一方面对未知的过去感到恐惧，一方面又不禁想去一探究竟，可当真正发现真相的时候，却又只剩下绝望。罗杰曾经有一次十分接近记忆的真相，他发现越往模范城的地底走，下面的建筑就越新，但他的身体却本能地恐惧着不明的前方，他很清楚前面是恐怖的根源，是绝对不能接近的事实。和他成对立面的是绷带木乃伊男舒巴路兹，本来是一个一心想揭开被遗弃历史和模范城秘密的正直记者，在一次启动BIG原型时意外被严重烧伤。自此，他整个人也和其面貌一般完全扭曲，心中充满着仇恨和疯狂，发誓要报复一切。然而就是这样一个人，却是模范城中第一个发现真相的人，他写下的叙事诗更昭示着世界的灭亡以及记忆的真相。

1999年10月13日开始播放的《THE BIG O》当初原本预订制作26话，该作无论作画、考究且意味深长的台词以及优秀的配乐都堪称一流制作，可后来因为画面风格过于美式和收视率等问题被迫缩减成13话。2000年，该片在美国的CS系播放局的CARTOON NETWORK（卡通频道）播放后引起巨大反响，DVD全美热卖，于是2001年秋季制作方最终决定制作第二季。第二季保留第一季班底外还加入卡通频道参与制作，在吸取美国方面观众的意见后，故事主题和叙事风格有了极大改变。如果说第一季的关键词是记忆，那么第二季从第一话开始就反复强调渲染着“舞台”和“角色”这两个关键词。

第二季的故事紧接着第一季的内容，模范城外的世界的联合国偷偷进去模范城企图抢夺记忆，模范社一批老董事为了找回40



年前的记忆而和老社长哥顿一起实行番茄园计划，奈何老董事们相继被杀，而当年番茄园培养起来的拥有他们记忆的孩子在觉醒记忆之后也被R·D追杀。伴随着老社长的自述，谜团越来越深，他所写的《大都会》小说其实是一部预言书，可他自己却感觉是被某个意识要求写出来的。更令人难以置信的是早在40年前，哥顿就已经委托罗杰和某人交涉。



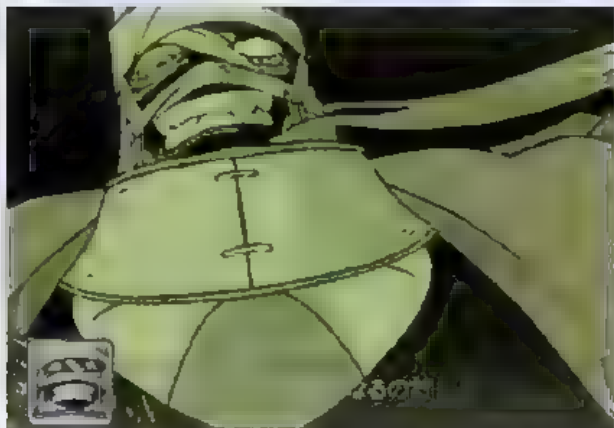
剧情峰回路转到最后才发现这个世界是一个巨大的摄影棚，这世界里所有人不过是一个又一个被导演挑选出来的演员，十分尽职尽责地完成分配的角色戏份。安杰尔就像是导演的一个分身，在绝望中寻求解放，意图消去导演心中的悲哀。这时候，罗杰作为谈判专家，最后的职责居然是跟神交涉。没有说明的模糊设定，根本不打算让观众明白的结尾铺垫，女子一滴眼泪之下或许一切又回到最初的时候。



剧情联动改编

《THE BIG O》第一次加入《机战》是在《机战D》，或许因为本身作品过于内涵，所以剧情处理上显得尤其草率，只是简单重现原作第一季罗杰接受各种委托完

成事件的剧情，并没有什么令人惊喜之处。直到《机战Z》才终于加入第二季内容，可《机战Z》故事初期BIG·O打完第一场战就彻底没有戏份，罗杰一句“在雨中，即便有不撑伞就跳舞的人也无所谓，自由，就是这么回事！”正式宣告第一季剧情完全结束。



离开了模范城，罗杰能干什么？这位城中首屈一指的谈判专家一出城就彻底没用了，从体育运动会的裁判到收留难民，再来和月之民调停，最后几大势力协议，罗杰几乎没有一次是成功完成使命的。每次谈判完，桃乐丝总会不断重复一句话“你又把谈判谈砸了。”没办法，没有原作剧情支持，罗杰除了到处走穴还能怎么办？至于原作中形形色色的敌人，到了游戏里面存在感也被尽数弱化，如小丑贝克、社长奥雷克斯和老社长哥顿。关于那个番茄园计划一笔带过，关于那本预言小说《大都会》也是一句话概括了事。幸好“双面人”木乃伊男舒巴路兹的戏份还算抢眼，结果整个作品在游戏中的反角也就他比较出彩。

如果说该作品过于内涵而无法加入《机战》是一个原因的话，那么另外一个无法加入的原因则是本作第二季的结局。正如上面所讲，本作的故事其实就是一场戏，是某个伤心女子在回顾自己的往事，企图从中得到解脱的一部片子。这样的结局设定，你说该怎么在《机战Z》中展现？不过令笔者意想不到的，一直到第五十八话“MOMERIES”这一关，《THE BIG O》才真的在《机战Z》中内涵了一把。《机战Z》对这个结局改动得相当巧妙，本应该成为幕后操控者的某女不见了，取而

代之的是太极的意识。所谓模范城只不过是太极创造出来的一个盆景，是太极创造新世界的一亩实验田。这样40年前的毁灭天地，之后人们的失忆以及找回记忆的人会被杀死等诸多设定就都变得合情合理了。在城中的人是因为太极的力量而失去记忆，只有这样他们才能生活在这个无争的世界。罗杰最后的选择也充分说明了问题，要想过上安逸的生活，你只得服从太极之力，在世界重新设置之前被强行消去一切过往的记忆。



正当我们都以为《THE BIG O》的故事已经彻底完结之时，《时狱篇》通过剧情的重新编排给了其更重要的戏码。利用模范城失去记忆的特性，再加入原作所没有的“失去时间概念”的设定，以及将模范城外的废墟说成是核之冬天的惨状，一下子便将《THE BIG O》的世界观和《时狱篇》的“时之牢狱”以及《逆袭的夏亚》相关剧情完美联动起来，使得模范城成为一个无法被人忽视的重要世界。而《机战Z》没有出现的BIG VENUS也在《时狱篇》中以中BOSS身分登场，并补充了安杰尔和太极的相关设定，还安排罗杰再次和安杰尔交涉，这交涉的大段内容符合角色定位之余还完全超脱于原作，相当考验编剧水平。不得不说，这种改编绝对是《时狱篇》中的又一神来之笔。



猎人集会所

栏目主持
库玛

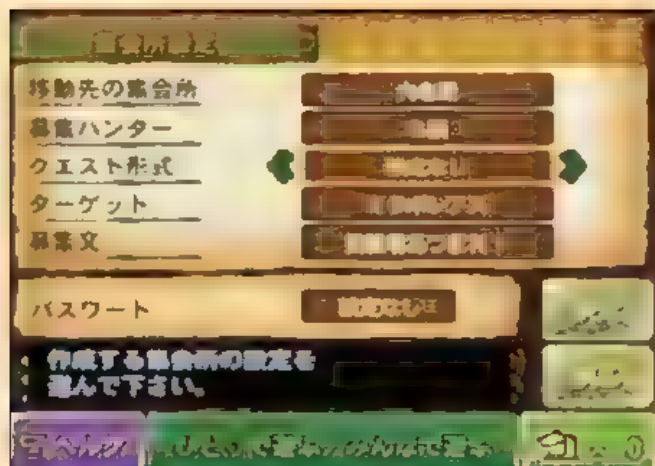


随着《怪物猎人4 G》（后文简称《MH4G》）的发售，一波狩猎热潮袭来。由于《MH4G》可继承前作的大部分数据，网联队友的素质和技巧也是越来越高，因此有时在熟人无法协调时间、而自己又想赶进度的情况下，许多玩家都会选择与陌生的玩家联机，这就是俗称的打野队。不过野队也有野队的法则，如何混得好也是一门技术，接下来就让我们一起来看看打野队的一些技巧吧！

文 V_KIDS

《MH4G》的野队法则

如何选房间



▲如何善用房间创建或搜索的条件是打野队时至关重要的第一步。

《MH4G》可在建房或搜索房间时制定诸多条件，让玩家更容易定位自己想打的任务。而选房间这一个敲门砖用的好不好，将直接影响到玩家的游玩速度甚至是心情。

自己建房的话，笔者推荐将任务目标设定为具体的怪物。比如G2需要打一只苍火龙，那么设定的条件就是大老殿、G级和苍火龙。不过由于下屏画面的默认募集文是“任意参加者即可参加（誰でも歓迎）”，但如果进来的是个新手则可能会影响到高难任务的进度，因此建议玩家将此选项切换为“熟练者集合（熟练者あつまれ）”。

而如果想打的是高难度的大型连续任务，那么设定某一只怪物就不太合适，玩家可

以在目标（ターゲット）中设定G★3这个条件来代替具体的怪物。而随着越来越多的猎人升到了G3准备升皇冠，玩家此时会发现该条件下有大量的巨戟龙房间。这时候如果设定G3去打其他任务，那么玩家的房间就会比较容易被忽略掉，而解决这个问题方法就是把第二个条件“募集猎人（募集ハンター）”换成达人，这样就会有更多的皇冠解禁猎人前来帮忙。

总的来说，选房间是第一步，也是最重要的一步。至于如何根据自己需要打的任务来设置房间创建或搜索的条件，则往往需要玩家通过逆向思考来得出答案。

获取队友资讯

创建好了一个合适的房间，相信队友也会蜂拥而至。作为房主，调查队友的资料并从中获取信息是非常必要的。《MH4G》中加入了房主可以踢人的功能，因此玩家也不需要担心会出现有新人求带任务而赖着不走的情况。

调查队友的装备，笔者第一点看重的是防御力。在野队游玩的时候，经常会开场就连猫两人，接下来的战斗就会变得格外惊险。为了避免这种迫害心脏的情况发生，队友当然是防越高越好。别的不说起码站得住才有输出。根据不同任务，防御需求也不一样。刚进阶了G位的玩家在打G1、G2的任务时使用上位的装备即可，防御力大概在500左右；进入G3后上位的装备即使强化满也跟不上节奏，很容易出现被秒杀的情况，因此此时600多防御的G位R9装备才能满足要求。

技能好不好则排在考核的第二位。但G位

野队鱼龙混杂，根据技能也不好分辨队友技术好坏。有时如果出现了技能对团队帮助不大，而是想专业打酱油蹭素材的人就可以考虑剔除。属性抗性也是一样的，根据个人技术的好坏所占的比重也不同。如果打极限金狮子，队友装备雷抗-30以上这种的才会在排除范围内。

HR方面也可以给玩家提供一个大概的参考。比如笔者认为HR 100左右的在G位还是属于新人范畴，当然也不能排除一些大神开小号。G位并没有限制HR多少可以上，因此玩家平时留意的话可以看到一些HR双位数的猎人也加入了G位的行列。笔者觉得比较稳的是HR 300以上的猎人，这些猎人基本都是手打，有着较稳定的技术基础。而HR 800~999的猎人不少是靠蹲狮子打上来的，因此偶尔也会遇见900+大神坑队友的。总之，HR只能作为一个第一眼印象，属于队友实力评定的一部分。

抗龙石是《MH4G》新加入的一个要素，在攻打狂龙怪物和极限怪物时对这项装备要求非常高。G3的高难度任务中有一系列的极限怪物，没有抗龙石的队友基本没什么作为。并且越靠后的任务越难，抗龙石起码要有两颗，如何科学搭配抗龙石也至关重要。笔者就曾遇到一些HR非常高，但是一颗抗龙石也不带的队友。在打极限任务时为了不坑团队，笔者就只能说声对不起，将他们踢出房间了。

以上是笔者在考虑一个人适合不适合组队判断条件，如果玩家对这些信息熟练掌握的话，就可以一瞬间完成判断。不过出于快乐游戏这个出发点，只要不是明显坑队友的笔者还是建议诸位玩家不要随便踢人，而是和其他玩家一起享受游戏的乐趣。



▲在集会所房间中选择玩家后按A键即可查看他们的信息。

野队交流很重要

日本是一个比较注重礼节的国家，在玩《MH4G》的时候一进房大家都会主动问候。有些国人玩家可能会觉得自己不懂日文，无法与日本的玩家进行交流。其实这并没有想象中那么难，游戏的定型文里面已经设定好了不少的用语，有一定日语基础的玩家可以去设定有自己特色的定型文。不熟悉日文的玩家也可以参照以下常用的打招呼定型文：



笔者之前玩《MH4》的时候还没有学过日语，经常队友主动打招呼也不知道怎么回答。然后一连串的问题的发过来，我只能用英文表示自己看不懂，这种情况挺尴尬的，并且如果一直一言不发，队友也很可能会直接走人。那么来到了《MH4G》，玩家可以设定这样一个定型文——中国（ちゅうごく）から参（まい）ります、すみませんが、日本語（にほんご）があまり上手（じょうず）じゃないですけど。翻译成中文的话就是，我来自中国，不好意思，我日语不太行——这样队友就能理解你为啥不说话，也不会再问你什么。

其实笔者感觉经常玩“《怪物猎人》系列”的玩家，看到一个句子的日文汉字或一些熟悉的单词时都能理解意思只是不好回答而已，这时候用动作或者是英文做出回应都比什么不说装没看到要好。一些国人玩家甚至会不断地发一些带有谩骂性质的中文定型文，这样不但没礼貌，也会让队友很反感，因此绝不提倡。

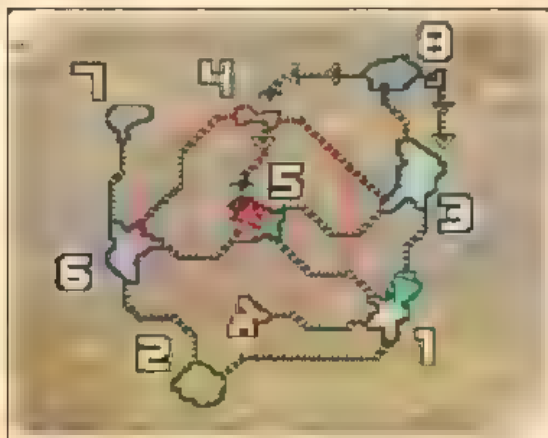


▲在任务出发前玩家也可以使用定型文与其他玩家交流战术部署。

活用发信号

进入实战后，玩家就只能通过发定型文和发信号进行交流，发射的信号可以给队友提供非常多的信息。

▶发出信号后，下屏的地图上出现的记号会提醒其他玩家的注意。



1. 乘骑手的自我修养

虽然骑上怪物后自动定型文会发出已经骑上怪物的提示，但为了避免其他玩家打得过于专注而没有看到的情况，使用棍子的乘骑手最好在怪物倒地并开始乘骑的时候发一次信号，提示队友不要打怪物。乘骑槽快满的时候也可发一次信号，提示其他玩家怪物就要倒下了，快做好攻击准备。不过一些挣扎能力很强的怪物，在自己乘骑槽没有很大优势的时候可以不发第二次信号，成功才是关键。一个使用棍子的乘骑手专不专业，从这点就可以看出不少。

2. 提示关键位置

发信号可以发出声音，并在小地图上显示光圈，队友看到后即使不知道发生了什么也可能会过来查看一下。比如断尾后经常会用信号来提示队友这里可以挖，而在竞技场中进行古文书第十一卷モンスタ-ハンタ-任务时，其中一个采集点可以挖到支給用麻痹陷阱，如果4个人打的话就等于至少多了4个麻痹陷阱。不少队友有着不俗的技术，不过对新任务和地图不太熟悉。这时候就需要一个老练的猎人通过发信号来提示队友了。

3. 提示即将进行的动作

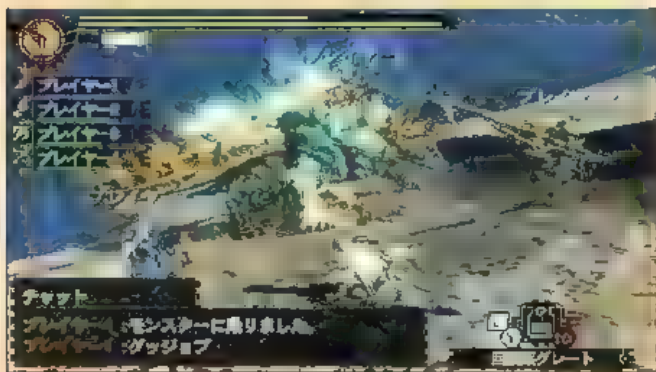
不少猎人G3时卡在了巨戟龙的任务上，而其中很大一部分原因是因为缺少一个熟练的设施手。设施手释放普通大炮、击龙枪甚至是巨龙炮都需要队友的配合，在击龙枪或巨龙炮的高台上发射信号提示队友将怪物引过来，有着较丰富狩猎经验的队友在看到这些信号就会尽快作出回应。

乱中有序 礼节最重要

野队在玩家们的印象中就是乱七八糟随便打，各种坑队友。实际上野队也有野队的战斗法则。锤子、狩猎笛和蓄能斧具有能昏怪的能力，队伍中若有使用这三把武器的猎人，其他猎人就应该将怪物的头优先让给他们打。如果玩家自己本身使用了这些武器，有队友前来作死的话就可以不用客气地继续打，因为本作中增加了击飞玩家让其在空中施展跳砍的动作。

棍子、太刀和铳枪这些具有大范围攻击能力，甚至吹飞能力的武器建议走到人少的部位打。看到队友有金刚体或者是在使用蓄力攻击时，只要不吹飞还是可以站一起打的。而片手剑的盾击在多人联机中基本属于禁止招式。玩家可以试想一下怪物硬直的时候，片手剑一个盾击撞飞几个队友的壮观场面。

操虫棍擅长跳砍，野队中为了能接上各种控制，往往需要操作者大致算一下刀。不算刀无脑砍的话，就会出现怪物刚麻痹或者晕眩的时候就乘骑成功，浪费一次输出机会，此时在怪物爬起来的时候接上乘骑则是一个不错的选择。



▲打怪时也要同时留言上屏画面左下方显示的定型文。

无声的配合

玩家在野队战前选取道具的时候一定要记得带粉尘，粉尘具有全队加血的效果，往往能在生死边缘救回你的队友。《MH4G》中，

怪物部分具有吹飞效果的招式击杀猎人后。猎人会先在空中飞一阵，接着落地猫车，这个时候只要手够快，用粉尘是可以救下这名队友的。像打红黑龙和巨戟龙这些有大范围高攻击的怪物，2~3人同时吃粉尘可以瞬间把血回满，省去了到处躲避吃药的麻烦。如何才能做到上面说的，主要还是靠平时多练和在战斗中留意观察，这样才能在预感到有危机的时候马上救下队友。

一些刚进房就马上准备的猎人，往往会忽略掉任务的场景，忘记带冷热饮，一些玩家甚至还会带着“这局4个人打很快结束，不吃也行”的心态来打。这种情况在G位是比较危险的。因此家在出发前需细心观察队友的状态栏，并马上给没带必需道具的队友发信号。

战前观察到自己队友使用眠属性的武器时，可以适当携带爆桶和G爆桶，在怪物入睡后就要立即发信号通知全队并设置爆桶，不然可能会经常出现队友刹不住车打醒怪物的情况。玩家在平时游戏时也要注意观察怪物的动作，并适时停止攻击。



赶进度的玩家，就不妨按上文说的试一下吧。

白金殿堂

栏目主持：苍穹

英雄传说 闪之轨迹 II



◆Falcom◆KPC◆2014年9月25日◆中文版

◆白金难度◆◆白金所需时间



白金综述

本作的白金时间跟前作相比差别不大，虽然没有强制游戏100小时的奖杯了，不过有二周目限定奖杯，加上本身流程较长，如果是完整看完剧情的情况下，花费的时间也是得超过三位数的。虽然花时间，不过白金难度并不算高，Nightmare难度在二周目继承了等级、装备等要素的情况下基本也是全程碾压，隐藏BOSS只需稍作研究也能轻松解决。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得所有奖杯
金杯	甲零级学生	学生阶级晋升至甲零级
银杯	凤凰红莲大勋章	获得尤根特皇帝颁赠的“凤凰红莲大勋章”
银杯	委托大师	完成所有委托（共39件）
银杯	战斗大师	收集战斗笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）
银杯	炎之料理人	获得所有食谱（共22件）
银杯	爆钓王	钓起过所有的鱼类（共24种）
银杯	人物大师	收集人物笔记本中的所有资讯
银杯	爱书成痴	收集书籍笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）
银杯	宝藏猎人	开启所有宝箱（序章 - 终章）
银杯	核心回路收藏家	收集所有核心回路（共31种）
银杯	地狱之荣冠	以Nightmare难度完成游戏
铜杯	刚毅之荣冠	以Hard难度以上完成游戏
铜杯	百万富翁	持有金钱达到100万米拉以上
铜杯	至境之珠	任意一个核心回路的等级提升至LV5
铜杯	至高之剑	制作出最强武器
铜杯	力战之勇士	战斗胜利次数达到100次
铜杯	历战之胜者	战斗胜利次数达到600次
铜杯	雷光 闪	发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次
铜杯	超绝秘技	发动100次S-Break

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	百花迎击	阻止敌人驱动中的技巧、魔法达到100次
铜杯	绚烂攻守	战术奖励达到×30以上
铜杯	八头击灭	同时打倒8个敌人
铜杯	连结大师	任意两名角色间的连结等级达到7
铜杯	追击大师	追击成功500次以上
铜杯	连续猛攻大师	发动连续猛攻100次以上
铜杯	爆裂猛攻大师	发动爆裂猛攻50次以上
铜杯	增幅强化大师	发动增幅强化100次以上
铜杯	冰魔狩猎者	打倒魔煌兵伊斯拉·死天使
铜杯	真实历史探求者	阅读解析过的黑色史书，并见到了某位人物
铜杯	特优生	任何一个剧情段落中获得S级评价
铜杯	和亚莉莎的羁绊	和亚莉莎培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾略特的羁绊	和艾略特培养出深厚的羁绊
铜杯	和劳拉的羁绊	和劳拉培养出深厚的羁绊
铜杯	和马奇亚斯的羁绊	和马奇亚斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾玛的羁绊	和艾玛培养出深厚的羁绊
铜杯	和尤西斯的羁绊	和尤西斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和菲的羁绊	和菲培养出深厚的羁绊
铜杯	和盖乌斯的羁绊	和盖乌斯培养出深厚的羁绊
铜杯	和米莉亚姆的羁绊	和米莉亚姆培养出深厚的羁绊
铜杯	和莎拉的羁绊	和莎拉培养出深厚的羁绊
铜杯	和托娃的羁绊	和托娃培养出深厚的羁绊
铜杯	和艾尔芬的羁绊	和艾尔芬培养出深厚的羁绊
铜杯	醒来后目睹的光景是……	在艾辛格特山脉醒来
铜杯	归乡 ~ 失意的尽头 ~	完成序章“归乡 ~ 失意的尽头 ~”

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	灰色战记	完成第Ⅰ部“灰色战记”
铜杯	白银巨船	完成幕间“白银巨船”
铜杯	红翼~苏醒的狮子们	完成第Ⅱ部“红翼~苏醒的狮子们”
铜杯	只管不断向前	完成终章“只管不断向前”
铜杯	占领下的克洛斯贝尔	完成外传“占领下的克洛斯贝尔”
金杯	冬日的尾声	完成后日谭“冬日的尾声”

难点奖杯打法



甲零级学生



完成游戏终章为止的所有支线任务、秘密任务和几场BOSS战的额外AP（即每个阶段都获得S评价）就能将学生阶级晋升至甲零级，如果终章结束时没有达到也不用慌张，后日谭还有不少任务，完成后依旧可以获得AP。



委托大师



这里的委托任务包含了后日谭的内容，所有任务都在上辑《掌机王SP》的攻略中有所提及。



战斗大师



需要在战斗中解析除外传和后日谭外，所有敌人的情报（共计331个），其中容易被忽略的是部分BOSS召唤出来的敌人。可装备结晶回路“龙眼”打倒敌人，也可以使用魔法“情报解析”或道具“战斗探测器”进行解析。



炎之料理人



只需要获得全部食谱即可完成，获得条件见本辑的“研究中心”相关内容。



爆钓王



所有钓点在上辑《掌机王SP》的攻略中都有所提及，将每个钓点的鱼都钓过一遍后很容易集齐前23种鱼，在钓到23种鱼的情况下和悠米尔溪谷道1入口处的安娜贝尔对话，之后就能在此处的钓点钓到最后的巨无霸暴君了。



宝藏猎人



这里只需要开启终章前不包含考验箱在内的所有宝箱即可，给参战队员装备结晶回路“探知”后就能在地图上看到宝箱的位置，一般来说不会出现遗漏的情况。



核心回路收藏家



全部31种核心回路中，有14个为角色初期持有，下面仅列出剩下17个核心回路的获得方法。

属性	名称	获得方法
地	巨石	第Ⅰ部在工房购入
	金牛	南克鲁琴街道的宝箱
水	权杖	露纳利亚自然公园2的宝箱
	白羊	诺帝亚街道2的宝箱
	大蛇	集齐钓鱼笔记后与卡雷贾斯2F食堂的肯尼斯对话
火	罪恶	风灵窟的宝箱
	红莲	集齐二个凤凰章后和艾尔芬皇女对话

属性	名称	获得方法
时	丛云	第Ⅱ部在工房购入
	灵猫	RF总公司大楼・20F的宝箱
	虹吸	在卡雷贾斯完成全部的射击训练
	灾厄	收集到284个以上的完整战斗情报后和卡雷贾斯2F终端室的史提芬对话
空	纹章	军官学院的所有成员都在船上的情况下，与卡雷贾斯5F的托娃对话
	骑兵	在卡雷贾斯完成全部的剑术训练
	创世	料理笔记全收集的情况下与卡雷贾斯2F游戏室的菲莉丝对话
幻	宝盒	采石场・内部的宝箱
	智者	在卡雷贾斯完成全部的魔法训练
	反逆	学生阶级甲壹级的奖励



地狱之荣冠



建议二周目继承了等级、装备等要素后再来挑战Nightmare难度，拿这个奖杯的同时还能顺便拿到铜杯“刚毅之荣冠”。



百花迎击



这里必须用解除驱动技攻击驱动中的敌人才算，直接将驱动中的敌人打倒不算做解除驱动。



绚烂攻守



比较好的办法是找机会连战，无伤+环场击杀+先制攻击+连锁战斗+增幅强化+失落魔法+过量击杀多次叠加后，很容易达成30以上的奖励系数。



冰魔狩猎者



真实历史探求者



这两个奖杯都是二周目限定奖杯，具体获得方法参见本辑的“研究中心”。



和XXX的羁绊



触发特殊羁绊事件的条件如下：①12月26日与同伴触发了羁绊事件；②12月30日在游戏室与同伴玩过迷你游戏《blade II》；③12月30日选定骑神搭档；④终章前与同伴的羁绊值达到6000以上（托娃和艾尔芬皇女的好感度达到4500以上即可）。





各位玩家大家好，自由谈又与各位见面了，这次带来的题材是玩家故事，一个在学生时代从某张翻版音乐 CD 开始对“《任天堂全明星大乱斗》系列”产生兴趣、继而成为系列 FAN 的玩家，和 NGC 版至今的三代四作《大乱斗》的故事。“自由谈”是一个开放征稿的栏目，这里也期待各位读者把属于你的经历和故事写出来投稿，来稿记得在标题注明“自由谈”哦。而玩家点评则都是《战国无双 编年史 3》试玩版，分别是 3DS 平台和 PSV 平台的两个版本。你会选择哪一个呢？

我和《任天堂全明星大乱斗》

文 奥尔良

当拿到 3DS 游戏《任天堂全明星大乱斗》后，我并没有早先接触这款游戏的兴奋——兴奋也好期待也好，这些情绪都已经在该系列的 NGC 版和 Wii 版上体验过，但结果出乎意料。然而当进入游戏后，菜单画面的激昂音乐响彻耳边时，自以为消失的对《大乱斗》的热爱，竟然随同记忆一起爆发出来……

来自音乐的最初印象



对于游戏的爱，我还是迅速接受了这些自來熟的旋律，每天所听的音乐终于换成了各种

游戏音乐和游戏专辑。

而最打动我的，是一个从某 ACG 杂志邮购来的一张游戏音乐专辑，一串英文名字看着不大熟悉，之前只是看标题中有几首马里奥的曲子觉得好玩便买了下来。当寄到时——说实话包装很简陋，好在我当时也没正版盗版的概念，乐滋滋地把盘放进 CD 随身听去听小时候玩的《踩蘑菇》的曲子。但出于发现未知优秀音乐的需要，我并没有直接跳转到马里奥音乐去，而是从头开始听。

结果，一开场我便聆听到了一首宏大的交响乐，接着几乎每个音乐都被交响乐化，其中亦包括我熟悉的《马里奥》、《塞尔达》、《火纹》这些，而除了熟悉的旋律，还有很多不知道出自哪里但同样或优美、或激昂、或悠扬的曲子。我一直喜欢交响乐，此前用磁带随身听时，除了少数跟风的流行歌曲，更多买的也都是古典交响。而这些熟悉的旋律以如此宏大的交响乐形式展现出来时，我被征服了，少有地为专门听音乐而放下游戏。

后来在买电脑后某一天,听着这些曲子的我终于心血来潮,按照CD包装上的英文名字去逐个搜索,才知道那些曲目也都全部来自于任天堂的游戏。《星际火狐》、《未来赛车》、《星之卡比》……这些我都在杂志上见过但却从来没玩过的游戏中。而当知晓了全部曲目后搜索专辑的名称时,才发现这个专辑所属的游戏《Smash Brothers DX》,正是当时“《任天堂全明星大乱斗》系列”在NGC上的最新作《DX》。

摸里糊涂买主机

在买电脑的半年后,已经毕业的我在某一线城市找个文案工作,虽然收入不高但比起老家绝对算高薪,尽管衣食住行这类开销也大,但剩下的钱还是可以比较轻松地买下游戏机的。在入职一个月后,我终于可以为自己买一部家用机了,对比了下游戏阵容,原本就青睐《口袋妖怪》的我选择了NGC,而非当时很多玩友们买的PS2。

而随同主机一起购买的游戏清单中,除了《口袋妖怪竞技场》,自然也有《任天堂全明星大乱斗DX》。因为我很好奇,那款拥有如此强大音乐的游戏到底是款怎样的作品。不过游戏买得并不顺利,当时游戏已经出了三年,而NGC在国内的销售情况却并不好,加上定价较高,因此在我买NGC的店没有《大乱斗DX》卖,之后转遍该市其他电子中心的游戏店也都未能觅到其踪影。不过车到山前必有路,某次我和一个资深的口袋玩友聊《口袋妖怪竞技场》的RPG模式时,顺便聊到了最近想买却一直买不到的《任天堂全明星大乱斗DX》,那位正打算去日本旅游的玩友便一口应承了下来帮我去日本带,而且说等买完给寄来了再付款也不迟。



被信任的感觉实在是太好,因此当半个月后我收到这位网友寄来的《任天堂全明星大乱斗DX》时,便第一时间按照他给出的价格按汇率换算后加上邮费,去ATM把款给他汇了过去。虽然后来因为各自忙碌我和这位朋友已经很长时间没再联系,但那份信任和热情,至今想起仍心存感激。

难捱地等到了下班时间,我便冲回宿舍、开机、进入游戏,每首音乐都很熟悉。因为此前这些音乐我已经听了快一年了,还有好多萌萌的可爱角色。NGC的画面在当时19寸的标清电视上没有任何锯齿,而我也玩得非常开心——但也只是开心,作为第一次玩《任天堂全明星大乱斗》的我,甚至不知道游戏的基本规则,而当时的国内游戏媒体又找不到有关该游戏的攻略,网上也搜多不到,无奈我开始了自己的摸索与尝试。首先是出招,在努力尝试常规游戏的各种方向键指令必杀及蓄力必杀未果后,我便按照搭配方向键的各种技能来战斗。而同样没玩明白的,则是游戏没有血槽的设置,好在知道把对手打掉下山崖或打飞的次数多就可以取胜。凭借自己的摸索总结,我这第一张《大乱斗DX》虽然玩得稀里糊涂,但也在各种欢乐中一路克敌制胜……

而这款游戏历程的终结,则是因为我卡在了炎帝作为战斗舞台的关卡,在巨大的炎帝背上,我面对强敌,无论怎么将他们怎么打出场地他们都会回来,而我却在被打飞的同时,还数次因为场地变化而误操作使自己栽进了坑里,这个时候我才发觉,对于这款我欢乐了很久的游戏,依旧不熟悉输赢规则,虽然问了玩游戏的好友,但却一无所知。

就在那时,NDS和PSP双双发售了,作为有了工作收入的掌机爱好者,我自然把两款掌机都统统买下,虽然两部主机加正版游戏的一次性支出让我过了段紧日子,但各种游戏的快乐却将经济上的拮据冲淡得几乎消失。而卡住的《大乱斗DX》,则被我搁置下来。

Wii时代的踏踏

在PSP和NDS购入一年之后,我的工作也逐渐进入了正规,收入也越来越高起来,在两部掌机购入后没多久,我又买了之前一

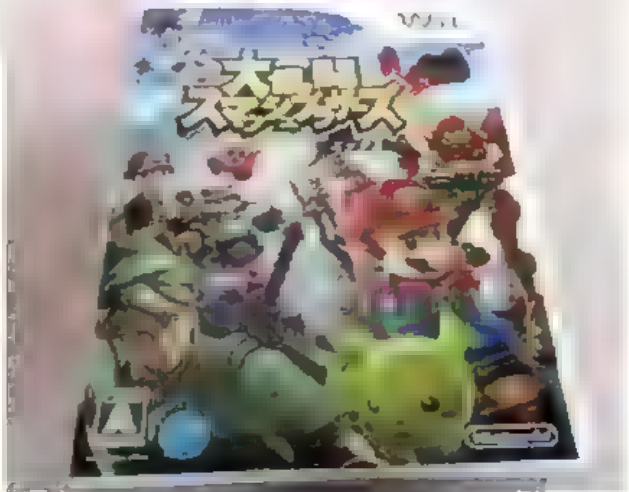
直久闻其名却未购入的PS2,领略了其上各种游戏的风采。到2007年PS3和Wii发售,我又同时购入了这两部家用机,而原本客厅电视左右的PS2和NGC,以及旁边的一众游戏,便都被我收入柜中,包括此前一直坑着的《任天堂全明星大乱斗DX》。

平心而论,我并不是一个坚定的正版党,在NGC和PS2时代,由于NGC破解很晚,因此我基本是NGC游戏一直坚持正版;而PS2,你买机器时跟店员说买个没加直读的,店员都会用诧异的眼神看你,于是PS2则是一直是所谓的5元版。而Wii和PS3时代则反过来了,买Wii时已经有了直读,所以Wii一直是买5元版,PS3因为没破解则一直支持正版。而两款掌机,则在破解后同样以破解为主,特别有爱的如《口袋》才会入正。

2008年初,当我从媒体上看到任天堂公布Wii版《任天堂全明星大乱斗X》的消息时,竟然莫名地兴奋起来,关于《大乱斗》的往事竟一幕幕在脑海中重现:毕业那年每天戴着耳机听翻版的专辑听《大乱斗DX》音乐的日子、攒钱购买了自己的第一台家用机NGC并委托口袋同好从日本带回《大乱斗DX》后日夜期盼的日子、虽然糊里糊涂到坑了时也没弄清系统但却一直在欢乐中激战《大乱斗X》的日子……如果按照正常的写作结果,以上的一幕幕往事重现应该放在文章高潮后期的感情迸发之时,而我的确在那个时候感情就提前迸发了,所以就按照当时的心情原样还原下来,那个时候我做了个决定:我应该为自己的Wii买盘正版游戏了,而这款游戏就是即将在年中发售的《大乱斗X》!

期待中,我终于迎来了《大乱斗X》的发售,而当我下班后兴致勃勃地赶到常去的游戏店时,被告知《任天堂全明星大乱斗X》已经到货了!但430的价格却超出了我的心理预期,因为我买正版游戏无论是NGC、NDS、PSP还是PS3,从来就没超过400,换句话说这个价位超过了我的心理接受范围:游戏毕竟不是必需品嘛,干嘛要花这么高价钱买下来?不对,此前我不是一直在期待么,我整整期待了半年,就为多出这几十元我就放弃了?也不对,几十元难道不是钱?起码

烧烤麻辣烫可以狠劲大吃上两顿。但话不能这么说,所谓的真爱难道不值得多花这几十么……柜台外的我,仿佛耳边两个小人在互相争论。



最终,我咬咬牙,掏出钱包打算付款,却发现钱没带够!而店员妹子倒也没说话,只是默默地看着我。在心里一番五味杂陈后,是我开口打破僵局,问店员:“有5元的《大乱斗X》没?”

结果,那天我揣着一张简装的5元版《大乱斗X》回到了家,一路上告诉自己“等首发炒价的时段过了,价格降下来,就一定支持正版!抱着这个想法,我到家后心安理得地把5元版塞进了Wii的盘舱,看着光盘被吸入机器内,心中的期待和兴奋同时出现,沉缓厚重的菜单曲更是让我陶醉。和NGC的《DX》不同,《X》最大的界面是自由乱斗,而我在选择其他模式时,却被告知出现问题而被强制退出。

郁闷一番之后上网去查,才发现是因为游戏容量太大,常规的D5盘根本无法容纳下,便只留下了主模式——没有了闯关收集隐藏要素的成就感,就成天对着几个人来回打岂不是太没劲?于是我便放下了,继续等待正版降价,结果正版降价没等来,却等来了容量更大的D9盘的消息,据说因为容量足够,所以D9盘是完全的。于是我又奔去游戏店,花了10元买了D9版,可到家玩时,其他模式依旧被强制退出,想到游戏店去换还要搭车费而店员本身也不是多懂,就没再为这10元的盘重跑一趟。后来在为PSP更换滑杆时,我又去另外一家游戏店,又买了一张D9的《任天堂全明星大乱斗X》,不

过也和前两次一样进不去其他模式，我便彻底放弃了。

当然，正版还是要等的，然而令我郁闷的是，正版的价始终居高不下，而我也把原本350的心理接受价位抬高到400，打算有低于400的便购入……结果一直到今年，当网上再无新游戏只剩下200多元的二手时，我才知道：出手晚了。好在今非昔比，如今除了国内网店还有诸多的代购，我也在日本亚马逊上以不到300人民币的价格终于拍下《大乱斗X》，算是了了一桩心愿。只是如今Wii U版已经是发售倒计时了。



信息时代人们的习惯总是在不断地改变，记得当初在等《大乱斗X》降价时候还经常在博客上发表长篇大论，而现在已经习惯于在微博上和一众同好们分享各自的鸡毛蒜皮了。微博时代的新词汇的诞生和传播都更快，比如现在非常流行的“买买买”，本来我这个保守之人是非常反感这句话的：虽然是调侃，这明摆是怂恿人乱花钱嘛。但当3DS和Wii U的《任天堂全明星大乱斗》公布后，“买买买”便犹如魔咒一般，始终萦绕在我的脑海中。不过和Wii时那“往事一幕幕浮现眼前”的期待不同，此时的我已经很理智冷静了，我不断地在自问自己，这款游戏我当初玩明白了么？所谓的期待真的是有什么真爱么？如果有爱为什么那么足以成为剧情高潮一番回忆之后仍然选择了5元版、10元版却迟迟不对上版出手，一直等到已经买不到新游戏了再去后悔——还有，我真的后悔么？



一番自问之后，我给自己下了结论：当时大概是头脑发热，期待未必是真爱。至于这3DS版和Wii U版的《大乱斗》，还是先观望吧，Wii U早在《口袋妖怪大乱斗U》

发售时便入了手，之后一直落灰，期间虽然决心买一些Wii U第一方游戏但始终没有出手。倒是3DS一直有喜欢的游戏，因此当3DS版《大乱斗》发售，我在网上搜到320的价位后，觉得在接受范围之内，便拍了下来……

在拍下之后，继续按部就班地工作、生活、玩已有的游戏，当游戏包裹送来的那天上午，忙于手头工作的我甚至让前台同事帮我签收，吃过午饭后才顺路取来装着3DS游戏《任天堂全明星大乱斗》的邮件包裹，回到座位后，我不紧不慢地找到刀子，剥开包裹又从容地为游戏拆封前拍照留念并上传微博后，才取出游戏插入3DS中。然而当菜单画面的激昂音乐奏响后，隐藏于内心深处许久的某种情绪，似乎被厚积薄发地迸发出来……而之前期待Wii版时那些音乐和游戏时的回忆感受再次重现，当和电脑打了几局后，我更彻底明白了游戏：原来那些配合方向键的出招本身就是必杀技，而常规伤害涉及到的则是之前自己一直没注意到的那个百分比。明白了规则，玩得也越发明白起来，而打着打着，竟然出来了隐藏角色！马里奥医生、机器人、Mr Game & Watch、猎鸭犬……一个个熟悉的角色以如此新颖的形式不断地给予我惊喜。而网络随机对战虽然卡得有些不爽，但当和一众好友互相联机时，顺畅的战斗让彼此很快便又有了联机热情，每天的约战几乎成了功课：一方面在游戏中互殴，一方面在群里互相调侃，感觉回到了早年和一群小伙伴们在包机房一边打FC一边七嘴八舌互相讨论调侃的时光，而那些熟悉的角色，更让我找回了从前的感觉！

如今，3DS的《大乱斗》打出了全部的隐藏角色和隐藏关卡，单机的目标已经达成，而和朋友们的联机则让我对这款游戏热情还在持续着。对于即将到来的Wii U版，尽管预定价格依旧超过了400元，但我已经准备就绪，不再为自己设什么价格上限，喜欢了就买，年纪越来越大，留下来还让自己保留乐趣和最原本感动的游戏也已不多，给自己尚存的游戏热情以及时的释放吧，起码别再像《X》那样即便买来也成为了纯粹的藏品。用大家常常调侃的那句话：宁可买了后悔，也不后悔没买。

玩 家 点 评

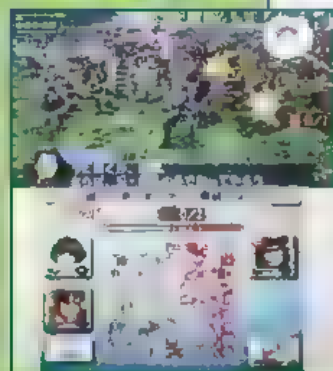
3DS 《战国无双 编年史3》试玩版

厂商: Koei Tecmo Games 类型: ACT

评论人: 赵熊猫 评分: **8**

《战国无双 编年史3》试玩版在3DS上运行，画面表现非常不错，人物的精细建模和光影效果感觉比PS3上的《战国无双4》要好出来不少。在优秀的画面之下，人物的动作流畅且帧数稳定——果然是专门给掌机做的《无双》。而神速系统的杀敌也足够爽快，当然前提是别遇上高士气杂兵，用四个人去赶任务也是二代的二人制更加具有战略性。不过由于试玩版的流程太短，影响战略部署的战技系统的作用基本没体现出来。借由完成其他任务来消除敌方整体士气的设定，也要比《战国无双4》中直接去刺激兵的战略上要高明很多。试玩版的几个任务还很紧凑的，但是

觉得敌将和《战国4》一样攻击意愿低，希望正式版在难度提升以后能做改善。毕竟《战国无双 编年史》系列一直更侧重战略乐趣而非纯粹的割草。即便如此每次也都没冲过竹中半兵卫的任务，倒是特别形象的斋藤道三似乎有转正的倾向了。



PSV 《战国无双 编年史3》试玩版

厂商: Koei Tecmo Games 类型: ACT

评论人: 归隐的卡卡 评分: **9**

进入游戏后便发现，作为一款游戏的画面好赞。人物的精细建模和光影效果感觉比PS3上的《战国无双4》要好出来不少。在优秀的画面之下，人物的动作流畅且帧数稳定——果然是专门给掌机做的《无双》。而神速系统下的杀敌也足够爽快，当然前提是别遇上高士气杂兵，用四个人去赶任务也是二代的二人制更加具有战略性。不过由于试玩版的流程太短，影响战略部署的战技系统的作用基本没体现出来。借由完成其他任务来消除敌方整体士气的设定，也要比《战国无双4》中直接去刺激兵的战略上要高明很多。试玩版的几个任务还很紧凑的，但是

觉得敌将和《战国4》一样攻击意愿低，希望正式版在难度提升以后能做改善。毕竟《战国无双 编年史》系列一直更侧重战略乐趣而非纯粹的割草。即便如此每次也都没冲过竹中半兵卫的任务，倒是特别形象的斋藤道三似乎有转正的倾向了。

顺便说，之后用PSV试玩时发现这次的《编年史3》也和《战国无双4》一样，PSV手柄都有专门的按键支持模式。对于有PSV2的玩友，应该也算是一个不小的惊喜吧。



稿件要求

1. 稿件请发至: gamepoint@163.com 或 QQ: 273215209 2. 稿件请注明: 游戏名称+试玩版+媒体名称 3. 稿件请注明: 试玩日期+试玩时间 4. 稿件请注明: 试玩平台+试玩设备 5. 稿件请注明: 试玩地点+试玩环境 6. 稿件请注明: 试玩人员+试玩人数 7. 稿件请注明: 试玩时间+试玩地点 8. 稿件请注明: 试玩平台+试玩设备 9. 稿件请注明: 试玩地点+试玩环境 10. 稿件请注明: 试玩人员+试玩人数

掌门人



截稿前拿到了《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》，开心极了，然而毕竟截稿前后事情多，因此真正去细细品味个中细节，还要等以后了。目前游戏大潮已经是一浪高过一浪，大家有什么想要买的吗？虽然比起现在的日常收入和消费来说游戏已经很便宜了，但最好也别冲动消费哦，能对游戏多了解了解再选购是最好，否则买了不对口味的会影响游戏心情的。接下来，就开始我们本辑的“掌门人”吧！

新
小编

昂星团，参上！

大家好，我是新来的小编昂星团，注意第一个字读 mao（毛）不是昂（ang）哦。小编形象其实完全有时赶出来，不过为了遵守历代惯例还是先来个自我介绍各位读者们见谅。本人初来乍到，不怎么会谈话，要是一不小心说了些让读者们非常感动的話，欢迎来写信交流，还能顺便抽个奖，一举两得。

刚来编辑部后，头就立马派了编辑部一霸专捉大大来当我的师傅，让我学到很多东西，经历了师傅长时的教（kang）与（he），后我终于学到了转正（xing）憾（yun）的诀窍，并没有增添什么强大的光环，即使以后大家也能很努力地学习，我也会继续努力，但只希望真一语道破，大家受到启发后，能学会转正师傅身上，一语道破并不主动向主学会光环，不过像师傅这种24小时光环全开不间断，仅凭一人之力就能让众人欢乐的人我还是非常很敬佩的。

作为果卡卡牌游戏的玩家，来到编辑部后发现其他人和我玩的都不是同一款卡牌，以前玩这个的人多喜欢玩，所以现在只能一个人默默地开卡包做些无聊入幕底于玩的事情。不过还好，这款卡牌游戏的新作会在几个月后出在PSP上，到时大家会制作，大家会如何，让我感到十分期待。

积
蓄
人
品

最近考试发挥不好，踢球连败几场，一出门就下雨……我相信默默积蓄下来的人品会让我中奖的！

开平 周卓乐

白菜：恭喜这位读者终于拨云见日、苦尽甘来。亚丝娜抱枕感觉如何啊？（一点也不羡慕啊混蛋！）

胧月：为什么作为电玩萧×腾的我至今没中过奖，可能是考试发挥太好了。

库玛：要相信人品守恒定律，你看我就是，一年到头运气都还不坏，但一到十月份就会衰得喝口水都会被呛死……

马修：恭喜这位读者的同时也想说，周同学留的电话似乎有问题，奖品退回来了，记得向读者服务部确认电话哦。



小编来编辑部后写得最痛苦的攻略是?



掌门话题

没什么印象了，虽然为冲《战场的女武神2》进度而一星期打了100小时，但感觉还是很快乐的，每一作《女神转生》相关作品的攻略都非常忙，痛苦倒也算不上，在合出温婆、毗湿奴前简直干劲无穷，《恶魔幸存者2》当时累死累活，幸亏有苍穹协力，但书上攻略漏掉掉页，给广大读者造成了困扰，在此致歉。



在《战国无双》、《世界树迷宫》和《重装机兵》三大系列之可纠结取舍了半天，最终决定还是把票投给“自虐树迷宫”。由于每次玩都会选最高难度，迷宫多、任务多、难度大也就罢了，从NDS进入3DS时代后，迷宫地图都得自己手绘。于是写攻略期间还要花费大量的时间绘图，也因此领悟了用Excel表格画地图的能力。



肉体上最痛苦的当属PSV的《P4G》，为了在有限的时间里尽可能完美攻略，连续熬了5个通宵，整个人都不好了，精神上最痛苦的当属PSV的《影牢》，出补丁前系统底层差得要死，敌人各种无赖，经常一关打一整天，还遭遇了一天10小时打下来却在存档前报错的折磨，整个人都不好了。



绝对是《星之卡比 三重华丽》，倒不是说游戏本身有多难，只是当时刚好在经历一些很沉重的事情，连玩游戏也集中不了精神。写完攻略之后我就第一时间把这游戏封印了，生怕一看到卡比又想起当时的细节。



《牧场物语 联结新天地》个人原本就反对追小哥、谈恋爱游戏十分抗拒，但为了写攻略又不得不放下平日高冷的身段在游戏里主动追小哥，因此大家可以想象一下我拌着黑眼圈熬夜种地后还必须把攒的钱用来讨小哥欢心的怨念。



因为日语差劲，所以最痛苦的绝对是对语言要求比较高的游戏了。还好我的主要职责不是负责攻略，真正被安排负责的攻略也都是特别了解而且有爱的游戏。当然，通宵熬夜导致睡眠缺乏的痛苦是肯定有的，不过更多时候还是乐在其中。



除去因为时间不足关系要赶进度的攻略外，只算游戏难度导致痛苦的那就非《忍者龙剑传Σ加强版》莫属了，而且加入了奖杯系统后更是难上加难，现在真庆幸当时自己没有继续接2代的攻略，否则十有八九最痛苦的就是2代了。



虽然曾经说过，这里再重复一次吧，《梦幻骑士》，游戏本身流程长不说，制作周期还短，期间还浪费了不少时间为其他刊物校稿，最后直接导致需要熬夜来做攻略，于是66小时不睡觉的记录就诞生了。



由于刚来不久，这个问题可能也就是目前攻略量庞大的《MH4G》比较合适吧，不过由于是自己喜欢的游戏，所以对于我来说只是工作量比较大，虽然会经常忙到很晚但都乐在其中。

玩手表

学校规定不让带手机，所以当我看到苹果新发布的手表之后我可以说：我没有玩手机。在玩手表。



玩手指头都没用。



库玛



郭星团



马修

胧月

昂星团·转工

新小编昂星团本辑也与大家见面了，但从转正到取小编名都让他大费了一番周折，下面就让我们来近距离了解一下这一曲折的经过。

苍穹：苦壕不同意，你这辈子别指望转正。

库玛：  我不同意嘻嘻。

昂星团：  师傅，不要这样（注）。

胧月：这个月应该就能转正了。

库玛：喂。

苍穹：库玛的徒弟，小编名叫什么好呢？

库玛：小编名——“每天给师傅上缴一百块保护费的忠心弟子”。

苍穹：不愧为江湖一大帮派——库玛门。

昂星团：这么长！不是最多5字嘛？

库玛：五个字——师傅棒棒哒。

昂星团：师傅吃药吧。_(:з|∠)_

库玛：恩断义绝的转正反对票请拿好。

昂星团：我错了还不行么。

库玛：不行，看你那么嚣张我有不祥的预感。

昂星团：那算了，错就错吧。

库玛：这么有反骨的徒弟，真是不能要了。

昂星团：说回正题，小编名到底叫什么好呢？

库玛：食物的笔名很没创意的。

苍穹：白菜、乌冬（pia pia打脸声）。

马修：小编名不如叫“猎熊人”？

苍穹：挺好，翻译成英文可以叫“Kuma Killer”或“Kuma Hunter”。

白菜：还有“Kuma Slayer”。

苍穹：封印kuma的重任就交给你们家族了。

库玛：敢取这个名字我一定揍死你。

苍穹：对了少年，转正后打回试用期的先例也是有的，你要小心。

白菜：“夏亚！你算计我！”

库玛：诶嘿！少年现在肯定背后一寒。你可是苍老师带来的人，要多多体谅苍老师的良苦用心，不要随便作死了。

苍穹：是啊，虽然实习期被苦壕带歪了，但撰稿人时期毕竟是我带的。

库玛：哦，是这样啊。那为了助你走上正路，从今天起为师就将你逐出师门了，再见。

库玛·掰筷子

某日，白菜和库玛在群里争论一个话题无果，于是“彪悍”的毛老师提出了以下的解决办法，而库玛也是毫不示弱。

白菜：你的意思是要打架咯？

库玛：连筷子都掰不开的毛老师，分分钟就被我解决了。←曾目睹毛老师狠命掰一次性筷子无果的苦壕终于等到了用这个梗的一天。

苍穹：毛老师女子力远超你了。

库玛：这种虚弱的女子力我不需要！

苍穹：下次乌冬打不开饮料瓶盖时也找苦壕好了。←曾打不开饮料瓶盖只能求助于他人的乌冬默默躺枪

库玛：天，你们是有多弱！

昂星团：以后我装错的模型就交给师傅掰开好了。

库玛：你们都是如此娇弱的少女，还让我怎么活？

苍穹：苦壕可以直接用牙开啤酒瓶。

库玛：我在你们眼中到底是有多雄壮有力？

苍穹：套马滴汉子你威武雄壮。

库玛：不对，我的设定不是这样。

昂星团：这不是设定，你是练成的。

苍穹：编辑部掰手腕大赛，苦壕以绝对优势胜出。

库玛：掰手腕我是不行的，有时候我也是个娇弱的人（远目）。←感觉再不装娇弱就要被所有人都当成汉子的苦壕的最后挣扎。

昂星团：不用掰手腕啦，掰筷子就已经战翻一片人了。

苍穹：华强北流行语——老板，要发票不？

苦壕搭讪语——小哥，要掰筷子不？

库玛：呸。

苍穹：然后你掰了筷子这样用就能交到朋友。



白菜：掰个筷子而已又不是掰脑洞……你们是因为鲁叔请假了一周，憋了这么久终于找到了宣泄口么

昂星团：迷の感动，这怎么回事……反应过来了，原来师傅你真的当我是徒弟啊！

库玛：我从不拖累他人，少年你以后好自为之（背过身默默投转正反对票）。

苍穹：当新人沉入海底，当转正成了谜，你不知道他们为何离去。

昂星团： 

注：来到编辑部后昂星团就一直叫库玛为师傅，但因为没交过保护费，所以一直被库玛嫌弃，并始终不愿承认他是自己的弟子。

226辑掌门话题之卷首特报最喜欢的报道/游戏/小编表现

《东京新事录 TGS 2014见闻》，作为一个学生党，近期是没有机会可以前往日本，先看看小编们的报道饱饱眼福。

上海 Mr 翔

最喜欢的是站台活动报告，小编则是白菜。

沈阳 你好

《TGS 2014 公开基调演讲》。

广州 丘向明

最喜欢的是《噬神者2》，原因无他，这次竟然有中文版的！虽然没

在PSP上玩过一次，但一直想尝试，可惜日语关系就没入，这次一定要买！

北京 罗猫

本辑的卷首特报中我最喜欢《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》，因为这一作的人设和时代背景我很喜欢。

广州 洪洪

Coser、Showgirl大集合，因为喜欢美女。

上海 东东

我喜欢《东京新事录 TGS 2014见闻》，让我大开眼界，对东京有了一个

大致的认识，而且充满喜感。

上海 顾春军

《东京新事录 TGS 2014见闻》，可以看到好多小编。还有《MH4G》。

厦门 Cancey

暂无，都没有新主机，看特报就是伤心。

天津 左路狂飚

《现场试玩报告》，有New 3DS的体验。

桂林 张楚



游戏 还是在玩

最近我受荨麻疹的折磨，真是痛不欲生。全身时不时起红疹，这让我怎么泡妞啊！去过医院了，又复发。难道，这是我的一场劫数么？因为要忌口，我已斋戒一个月了，不过，游戏还是在玩的。

南宁 卢尚拓

马修：全身起疹子还想泡妞？老老实实打游戏啦。

虫无兮：妹子可以这么泡：“我病了，只能穿长袖。”搭配好衣服配个好姿势拍张照发给喜欢看身材的妹子；“又要进医院了，好辛苦。”，专攻那些有母性的妹子；“反复发作，难道是一场劫数吗？”，求助喜欢命运论等神秘话题的妹子；“忌口一个月，好难受。”，传达给吃货妹子；“病中惊起玩游戏。”，寻找有同样喜好的玩家妹子。与君共勉，当然，最后还是要看脸。

阿鲁：难道不是应该一边摇晃一边唱：“我的荨麻疹，时尚时尚最时尚”。

苍穹：最后一句才是重点。

白菜：被苍老师抢吐……

乌冬：来听老师们讲课。

如果只有你一个人在玩游戏，没有朋友的参加，再好的游戏你也会玩得不耐烦、不开心。

珠海 梁卫剑

虫无兮：正独自《MH4G》的我默默路过。

库玛：作为以前也是孤独一人默默玩游戏的过来人，其实十分能体会你的心情。但只要坚持你所喜欢的，让身旁的人也能被你喜欢的游戏的心情所感染，说不定就会发展出意料之外的小伙伴哦！

苍穹：喜欢一个人玩单机游戏，不太适合联机游戏的飘过（注定孤独一生）。

马修：我也是，一个人打游戏时候挺好的。

白菜：相信这位读者指的是没有其他朋友交流游戏吧。否则全天下的单人游戏岂不是都得羞愧致死？

阿鲁：想想以前玩的那么多只能一个人玩的游戏，我的人生是得有多不开心……



马修:

马修:



做最好的自己
世界因我而不同
がんばって

马修:



马修:

马修:



你一言 我一语

一直有个疑问,小编们好像都在深圳,但为什么回函表要寄到兰州呢?

青岛 阳光 Sunshine

马修: 也很多人问的问题了,因为小编们虽然在深圳工作,但是负责整理信件和抽奖的读者服务部在兰州呢。

3DS 上如果出“《零》系列”,肯定超恐怖!

大连 曾哥

马修: 本来想说屏幕不大未必...然后想想几年前被 NDS 的《七日死》吓得至今玩着,便立马收回了话。

苦逼高二党于市检、省检语文考试作文中大量使用平井一夫素材,取得惊人成绩。索尼……好啊!

泉州 倪源亨

马修: 我其实很好奇你是怎么把平井一夫的素材用在语文作文考试中的。

PSV 上如果出个《GT 赛车》的话,希望不要像 PSP 版那样单调啊。

杭州 Deepthroat

马修: 虽然也很期待《GT 赛车》能早日在 PSV 上奔驰。然而以山内一典的忙碌和 PSP 版的匆匆上架,感觉 PSV 版的希望又很渺茫。

希望能有有关《口袋妖怪》的中文版大作。

北京 黑猫

马修: 怎么说呢,有动力也有阻力吧,而最大的动力在于正版消费,各位买得起就至此下正版吧。

求 18 岁成人祝福。

宁波 陆廷宇

马修: 还真没祝过,尝试下哈。祝学习工作顺利,祝能无压力买到所有喜欢的东西,顺利追到心仪的妹子。怎么样?

昔日第三方大厂转身做手游,掌机优势何在啊?

天津 左路狂飚

马修: 掌机自有其特色的平台优

势,这个倒不用多担心;反而是那些原本做单机游戏的,去跟那些深谙运营之道的资深手游厂商同台竞争,会

最近做很多梦,有时不知道为什么会想起以前一些不开心的事,总感觉有什么大事要发生了,但愿吉人自有天相,能平安度过。

广州 洪洪

马修: 别被影视作品里那些用烂的段子给误导了,就是压力大没休息好,别太劳累,好好休息下吧。

小编平时喜欢互黑吗?

上海 顾文韬

马修: 猜得没错,不光书上,现实中也经常斗嘴。

成长的烦恼与快乐地游戏怎么做出平衡?

大石桥 豌豆

马修: 把游戏放在一个平常的娱乐地位上,别影响学习生活,自然就很难与生活必需之事冲突了。

稿费样书 在召唤

以下作者因为未能联系上,使得稿费、样书一直未发,现在属于你的稿费还在召唤着各位,请向 pgking@263.net 提供你的卡号、开户银行详细名称(XX银行XX分行)、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。要早的来收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

稿费	刊登期数	栏目	标题	需提供内容
信息综合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小鸟丸	193	玩家点评	逃脱冒险 日校舍的少女	卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

努力中...

马修：7000个电话卡

马修:

 马修:

 马修:

 马修:

 马修


第三堂


同学园地

我的小伙伴为了圆他中学时的梦，在高中时入了PSP（用PSV的我表示瞬间看不起）。他在他的PSP里下了《MHP3》，为了不让小伙伴寂寞，我在PSV里也下了《P3》（注：花费了200多元之后），和他一起狩猎。X疼的事发生了：游戏经常掉档，根本停不下来！当他说想要弃坑时，我总觉得我的两百元飞了。

台州白石黑玉

马修: 钱嘛，别太在乎……下次记得陪玩，别花这么多就行了。

 **白菜:** 空仓打粮仓，你怕不怕？正经点说，不如先换个ISO试试？

 **鸟冬:** 某人的经历和你差不多：在《2G》时代经历过丢档，所以在玩《P3》的时候经常和同学备份存档，但《P3》的档却一次也没掉过。

胧月: PSP应该不止两百。



《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、VOL.13，定价18.00元。

电话: 0931 4867606,
E-mail: pgk.ing@263.net



栏目主持
阿鲁

出游时，大巴车上一熊孩子在那不停地吵，家长虽然有制止，不过制止的方法却是不停地对熊孩子说“嘘”……于是车厢里又多出了一种噪音。请问这一路上本人的心理阴影面积是多少？

《MH4G》想完成调合列表，但卡在了フェールピッケル x 矿石的那几个调合里，请问フェールピッケル怎样才能快速获得？



Email 奇理狸

在这次的新据点ドンドルマ的钓鱼点可以钓到ドンドルマグロ，用它可以和未知树海的山菜爷交换到フェールピッケル。除此之外还有用山菜组引换券G和未知树海的山菜爷交换以及每次完成任务后去ナグリ村的矿坑里随

机获得两种方法，不过效率都没前面的方法高

◀图中黑身红鳍的就是ドンドルマグロ。



有个问题想请教熟悉《MH4G》的小编，新增的“黑蚀龙的天鳞”这个G级素材要如何获得？G级任务中只有打黑蚀龙（过渡）的，而貌似这个怪不会出这个素材。那么升级武器时要用到的天鳞是哪里来的？

广州 晓天

这个素材只有普通的黑蚀龙才会出且掉落率极低，挖取素材、挖取尾巴或拾取掉落物都有极低几率获得。G级的普通黑蚀龙一般只在公会任务里登场，且当公会任务等级超过126之后就会因黑蚀龙变成过渡期版本失去入手的机会。解读完第11卷古文书后出现的任

务“モンスターハンター”，其任务报酬中包括黑蚀龙的天鳞，厌倦刷怪的玩家可以考虑这个连续挑战5只怪物的任务。如果玩家有幸入手了“天の山菜组换领券”，还可以到原生林找山菜爷换取这个素材。

《闪之轨迹II》中，我怎么找不到12月1日的秘密任务“意想不到的助人”那个接任务的NPC呢？



广州 轨迷迷

这个任务要先到达双龙桥后与桥头的旅行商人阿尔贝尔对话，之后再返回东凯尔迪克街道3西部就能接受到该任务了，敌人仅为3只小熊兽，可轻松虐杀。

《BBCP》中NOEL立回的正确姿势。

茂名 袁文滔

NOEL的特点是机动性高，从地面展开进攻时推荐多用前冲2B，之后可以接6A确认，一旦命中即可高跳取消出HJC，带入空中连段6A被防的情况下，可以继续出5B，之后以取消下段技2C、中段技6B或是跳跃取消空中技来重新进攻。空中可以用JC来进攻，瞄准对手的头部攻击，判定能持续到自身落地为止。空对空时建议连点JA，一旦命中对手即可取消JC > J236C派生2C的连段来造成对手倒地。跟对手在地面贴身战时多用5A起手，确认命中后可以

交流空间

友情提醒：小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

杨默言

性别：男 年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《讨鬼传》、《FF》
地址：陕西省西安市长安区韦曲竹园小区
2号楼2单元5楼东户
邮编：710100 QQ：675637363
Email：675637363@qq.com
电话：15829213789
想说的话：在下第一次买《掌机王 SP》，
第一次步入游戏圈，第一次寄东西……纯洁如张白纸啊！

蔡艳妮

昵称：魔子

性别：女 年龄：16
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《传说》、《噬神者》、《MH》
地址：广西河池市都安县安阳镇屏山中路
2-6号
邮编：530700 QQ：1256007913
Email：1256007913@qq.com
电话：0778-5213105
想说的话：时隔一年，我终于又能买上《掌机王 SP》了！

郭焜煜

昵称：yozora

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GBA、NDS、3DS、PSP、PSV
喜欢的游戏：《传说》、《轨迹》、《Persona》
地址：福建省泉州市鲤城区学府路泉州一中
邮编：362000 QQ：394202469
Email：394202469@qq.com
电话：15060835719
想说的话：求中奖！我的大3一直没有保护包。

房天浩

昵称：裸夜者

性别：男 年龄：19
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《机战》、《口袋》、《MH》、《苍翼默示录》
地址：广东省佛山市顺德区陈村碧桂花城荷韵水轩8号
邮编：528300 QQ：827703310
Email：827703310@qq.com
电话：18924877420
想说的话：神啊，给我一天48个小时吧，一天只有24个小时完全不够用啊！

朱鑫嘉

昵称：不吃鱼的猫

性别：男 年龄：26
拥有掌机：PSV、PSP
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》、《轨迹》

地址：江苏省南通市崇川区观音山街道八一花园1幢408室
邮编：226014 QQ：1034542293
电话：18260595802
想说的话：祝《掌机王 SP》越来越好。

栗浩越

昵称: 神韵奇手

性别: 男 年龄: 13
拥有掌机: PSP、NDSL
喜欢的游戏: 《MH》、《Bleach》、《刺客信条》
地址: 天津市红桥区咸阳路2号商苑教师公寓3号大楼4门203
邮编: 300122 QQ: 1332616993
电话: 13132172214
想说的话: 希望你们越卖越火。

章瞳

昵称: 本色红娘

性别: 男 年龄: 29
拥有掌机: PSP、PSV
喜欢的游戏: 《樱大战》、《女神侧身像》
地址: 天津市河东区中山门团结北里21-3-211
邮编: 300181 QQ: 732316471
Email: Call-of-Duty@qq.com
电话: 13752613256
想说的话: 希望《掌机王SP》越办越火!

王震

昵称: 王震

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: PSP、PSV、3DS LL
喜欢的游戏: 《FF》、《MH》、《口袋》
地址: 辽宁省大连市金州区和平路92号楼四单元703
邮编: 116100 QQ: 1209600578
Email: ulqal44@gmail.com
电话: 0411-87831556
想说的话: 目前貌似没有想买的游戏了!

吴树楠

昵称: 树楠

性别: 男 年龄: 26
拥有掌机: PSV、PSP、NDS
喜欢的游戏: 《FF》
地址: 天津市红桥区佳园二里5号楼3门303
邮编: 300134 QQ: 373145068
Email: 373145068@qq.com
电话: 13662135781
想说的话: 人类的革命就是对抗自然!

陈佳伟

昵称: 陈佳伟

性别: 男 年龄: 23
拥有掌机: 3DS、NDSL、PSP、PSV
喜欢的游戏: 《口袋》、《MH》
地址: 上海市金山区吕巷镇姚家村1组4015号
邮编: 201517 QQ: 953020997
Email: 953020997@qq.com
电话: 13795285531
想说的话: 有喜欢ZARD的没?

卢炳汶

昵称: 炳汶

性别: 男 年龄: 14
拥有掌机: 暂无
喜欢的游戏: 很多
地址: 新疆乌鲁木齐水区七道弯路兵团四建(北)13-2-101
邮编: 830000 QQ: 781536831
Email: hzibw@foxmail.com
想说的话: 祝《掌机王SP》越办越好!

张淳

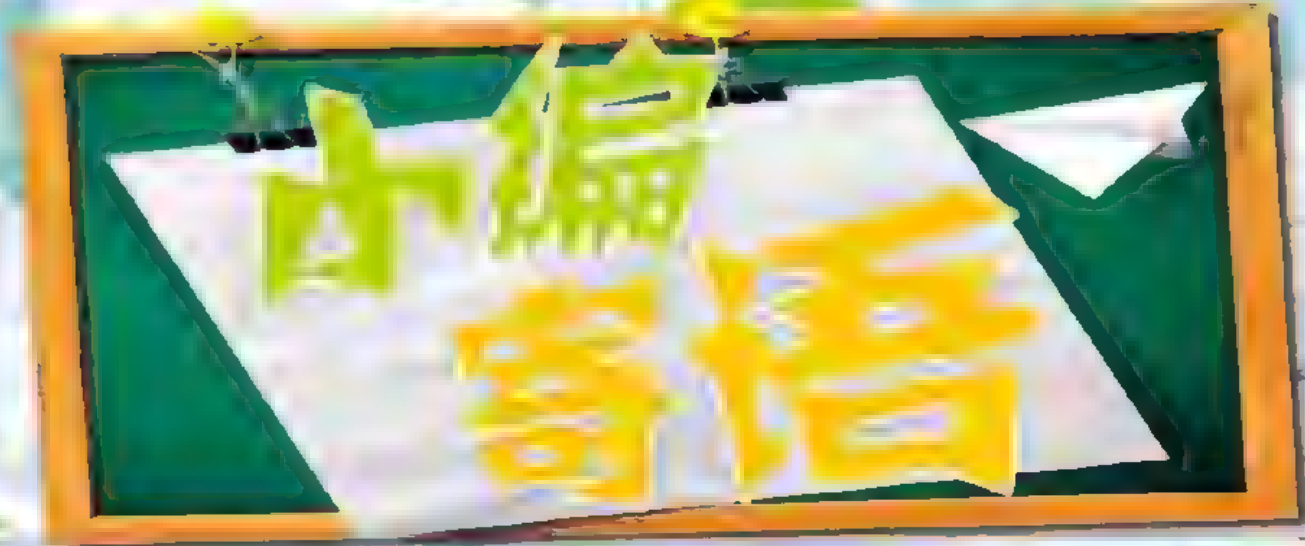
昵称: 张淳

性别: 男 年龄: 20
拥有掌机: PSP go、iDSL
喜欢的游戏: 《口袋》、《苍翼默示录》、《火纹》、《逆转》
地址: 北京市海淀区北京大学45乙
邮编: 100000 QQ: 561357057
Email: paworks@163.com
电话: 13750697951
想说的话: 中个充电底座我就入3DS LL吧……

张城恺

昵称: 张城恺

性别: 男 年龄: 19
拥有掌机: PSV、3DS LL
喜欢的游戏: 《口袋》、《初音》、《MH》
地址: 浙江省台州市黄岩区芭堤水岸13幢2单元1104
邮编: 318020 QQ: 514576006
Email: lu2013bi2013@163.com
电话: 13957604959
想说的话: 浙江台州黄岩的《口袋》玩家们,谁能帮个忙,我要耿鬼啊!



库玛

☆被《银魂》的第519话虐得整个人都不好了，虽然能想到银桑一定会有非常虐人的过往，但没想到能怎么虐，猩猩也真是下得去手啊，简直不是亲生的。最郁闷的是这样的情节也全在情理之中，人物也变得更加立体，但感觉以后都不能愉快地看银桑卖蠢卖萌了，现在甚至一看到银桑就想泪奔，诶 我要去蹲墙角平复一下心情。



Juxi (美编)

◆可爱的小侄女到家里做客，梁宝宝看到照片后立马打电话问是不是不喜欢他了，直到老妈再三保证最爱的是他，永远把他排在第一位才罢休，不知道小朋友醋劲这么大有没有关系呢？

◆最近总有人告诉我要做这样或者那样的事情，有些话虽然很有道理，但不知道是否本人也有固执的一面，总是不以为然。每个人所处的环境不同，需求也会不同，别人有别人的人生感悟，我同样也有自己的生活心得，我不以自己的标准要求别人，也不喜欢别人来指点我的人生……



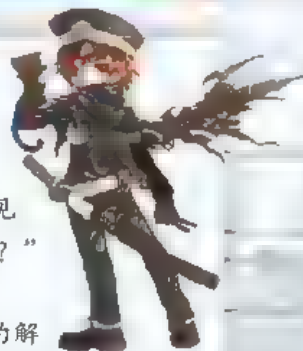
香山 (美编)

◆《火影》完结了好惆怅。

◆现在地铁的安检对于水的要求居然是：“你好，请你把你包里的水拿出来喝一口。”

◆不知道是不是因为天气变冷的缘故，早上做梦的概率直线上升。不管怎样平静的梦到临起床前总会画风剧变，为了能从剧情跌宕起伏的梦里面回到现实世界，我设了六个每隔3分钟响一次的闹铃……

胧月

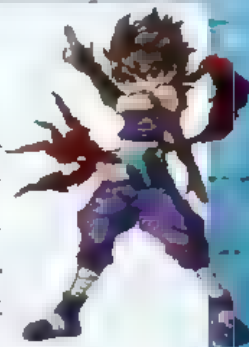


★因参与《MH4G》攻略本的制作也掉进坑里，蓄能斧真是一件好玩的武器。联机时最常听见的一句吆喝就是“快骑，不骑能玩？”以及“高低差你开心吗？”

★某对“有文化”较为靠谱的解释——自身的内在修养、无需提醒的自觉、有节制的自由和为他人着想的善良（阿鲁 整天听段子！）有些个体的人和城市即使再富有，同样只是没文化的人与文化沙漠。

★《超体》应该是今年预期和实际有着最大落差的片子，和许多修仙玄幻一样，主角空有神力却没有神性，编剧眼里的100%大脑就像农夫憧憬国王该挑金扁担。最后勇敢地否定数学，把时间定为宇宙的究极真理，且不论这世界观对不对（反正在我看来时间是没有数学靠得住的），论证万法竟然只是利用人类的感官——还仅仅是视觉。

苍穹



◎历时整整1年，《胧村正》的4弹DLC终于全部出完，每次DLC上架的时候都赶上我有攻略任务，连续四次挤时间写研究也实在是够要命的。100%后终于可以完美封盘，期待Vanillaware的下一款作品。

◎《邪恶深处》是今年最令我回味无穷的游戏，与一些朋友聊起如果三上真司还在Capcom，能否做出这样的游戏时，我的看法是：游戏的细节会更优化、BUG会更少，但很可能会为了妥协而失去更多个性化的印记。三上曾先后推翻高完成度的《生化1.5》、《生化3.5》，虽然此举铸就了《生化2》和《生化4》两代经典，但这样的制作人绝对不会受老板的青睐。当理想与利益相冲突时，你会舍弃哪一个？



马修

◆欢迎新人昂星团，大家注意那字是 mǎo，不是 áng 哦

◆买了 New 3DS II 后忽然怀旧了，捡起了之前玩掉的《战国无双 编年史》，然后又有伍胡姓的部队好友送给了我《街霸IV》，谢谢好友的同时，也彻底跟首发游戏较上劲了。

◆此次《Ω 红宝石·α 蓝宝石》预定的是口袋中心双版本特典，结果发售日才从日本发出，大概一周到半个月后收到，当时没觉得什么，直到发售日临近才觉得度日如年。好在正在忙《MH4G》专辑的昂星团大发善心把他买的现货先让与了我，感谢。同时：下次预定要谨慎了啊。



虫无兮

◆前阵子和老爹去了趟广州，

原本只是想和心理学系教授交流下语言相关的研究实验需要怎样的设备和实验方法，可是不知道怎么话一传岔变成了我是要去拜师的，于是气氛就变得很尴尬，我只好吃了2斤大闸蟹压惊

◆新番日剧里赫然出现了《全部成为F》森博嗣独特的写作风格在电视剧里荡然无存，相对的，也容易理解了许多，算是有利有弊。话说《全部成为F》的写作背景是1994年，小说里还提到了磁盘什么的，如今在电视剧里提到木马程序什么的，也没什么冲击力了呢（笑）。

◆趁着刷怪，把《魔法禁书目录》的两季动画重新补了一次，就为了看新的剧场版，不过看完我就后悔了，歌姬这种看上去很炫酷的要害把整个片子弄得支离破碎，真是瞎眼。我还是老老实实等第三季吧。

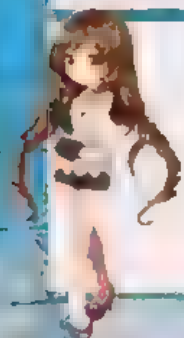
咕嚕 (美编)

◆年假时间去了一趟山城重庆，不愧是依山而建的山城，大马路不是上坡就是下坡，红绿灯还超多。

◆重庆小吃不错，吃货们的大爱。最牛的还要算是老火锅了，端上来的汤底就是满满的一锅红油辣子花椒，还没吃看着就已经在冒汗了……呆了几天吃的最多的就是火锅，每天都火气冲天呀

sienina (美编)

◆从柳州到深圳开车要11个小时，我还真是佩服我自己能一个人开那么久的车，不过还好全程都是高速，踩油门就好，只是回来后的一个星期以内我都不想开车了……



阿鲁

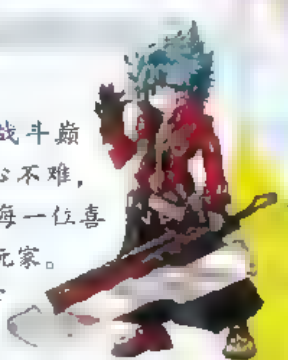
■抽空陪父母在深圳周边玩了一个星期，虽然各大菜系、海鲜什么的都吃了不少，但对于第一次出远门的两位老人来说，还是只有川菜才能入他们的“法眼” 估计经历过这次旅游后，他们就能明白为啥我每年回家必吃小面的火锅的原因了

■《魔兽世界 德拉诺之王》正式开启，部落的勇士们，赶紧拿起手中的武器，去那个野蛮的世界谱写属于自己的英雄战歌吧！ For The Horde！

白菜

□期盼已久的《电击文库 战斗巅峰》终于入手了。游戏上手真心不难，角色特性制作也很用心，推荐给每一位喜欢相关轻小说作品和2D FTG的玩家。

□11月上映大片《星际穿越》 本以为愿意赶第一天场次的观众应该都是比较有素质的观影爱好者，没想到竟然遇到两位在上映途中一言不合相互大骂的主。言辞凶狠，声浪更是一潮接一潮，简直酷炫 遇到过自以为是聊剧情的、半途电话响的、拿出手机点灯大模大样看的 不过吵架吵到工作人员进来调解的还是第一次见



昂星团

◆大家好，我是新来的小编昂星团，日后还请各位读者们多多指教啦。

◆刚到编辑部不久就很有幸地参与了《MH4G》的攻略制作，让那个由于没有3DS而止步于《MHP3》的我神魂再燃。

◆再次挥舞起那久违的太刀，吓得乌冬和我组队再也不用片手，虫无兮 胧月和我打怪前都要先讨论好如何分工，师傅（库玛）倒是各种潇洒的操虫棍跳跃攻击，连太刀也不能阻止她骑乘的脚步简直霸气。

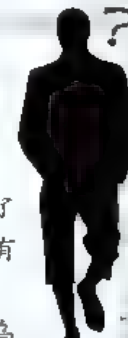
乌冬

◆终于想起了大明湖底的《高达UC》第七卷，本以为过了那么久已经买不到初回版，但强迫症硬是逼自己搜了好几家店，最终还是找到了，这个跨了几年的大坑总算填完了，撒花。

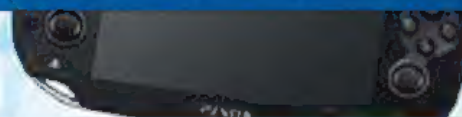
►其实是买了，但还没时间看。



◆果然和预料中一样，到《口袋妖怪》发售为止自己都还在《MH4G》的工作中，这次又不用赶第一时间了，留放假慢慢玩吧。



PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年11月					
27日	梦幻之星 新星	ファンタシースター ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	梦幻之星 新星 (PS商店下载)	ファンタシースター ノヴァ	SEGA	RPG	6458日元
27日	大江户锻造师	大江戸BlackSmith	日本一Software	SLG	6458日元
27日	大江户锻造师 (PS商店下载)	大江戸BlackSmith	日本一Software	SLG	5143日元
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
27日	铁道战争 来自轻井泽的杀意	RAIL WARS! (レールウォーズ) - 軽井澤より杀意を乗せて -	5pb.	AVG	7344日元
27日	银星围棋 次世代	银星围棋 ネクストジェネレーション	Silver Star	TAB	5184日元
2014年12月					
4日	战国无双 编年史3	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	7344日元
4日	战国无双 编年史3 (PS商店下载)	战国无双 Chronicle3	Koei Tecmo Games	ACT	6480日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱	战极姬5 - 战祸断つ霸王の系谱 -	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
11日	战极姬5 斩断战祸的霸王系谱 (PS商店下载)	战极姬5 - 战祸断つ霸王の系谱 -	Systemsoft Alpha	SLG	6480日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2	地球防卫军2 PORTABLE V2	D3 Publisher	ACT	5616日元
11日	地球防卫军2 携带版 V2 双人入队包	地球防卫军2 PORTABLE V2 ダブル入队パック	D3 Publisher	ACT	5616日元
18日	高达破坏者2	ガンダムブレイカー2	BNGI	ACT	7171日元
18日	高达破坏者2 (PS商店下载)	ガンダムブレイカー2	BNGI	ACT	6458日元
18日	神次元游戏 海王星重生3 V世纪	神次元ゲーム ネプテューヌリベース3 ブイセンチュリー	Compile Heart	RPG	6264日元
18日	神次元游戏 海王星重生3 V世纪 (PS商店下载)	神次元ゲーム ネプテューヌリベース3 ブイセンチュリー	Compile Heart	RPG	5443日元
2014年冬					
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学園ヘヴン2 - DOUBLE SCRAMBLE! -	Prototype	AVG	售价未定
未定	DEEMO 最终演奏	DEEMO - ラスト・リサイタル -	Rayark	MUG	售价未定
未定	世界终结之蚀 (PS商店下载)	ワールド エンド エクリプス	SEGA	RPG	免费
2014年内					
未定	舰队收藏改 (暂名)	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元
2015年1月					
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジェのアトリエ Plus - 黄昏の空の錬金術士 -	Gust	RPG	6264日元
22日	艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士 (PS商店下载)	エスカ&ロジェのアトリエ Plus - 黄昏の空の錬金術士 -	Gust	RPG	5562日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剣の街の異邦人 黒の宮殿	Experience	RPG	5979日元
22日	剑之街的异邦人 黑之宫殿 (PS商店下载)	剣の街の異邦人 黒の宮殿	Experience	RPG	5979日元
29日	无头骑士异闻录 扩散	デューララ! ! Relay	角川Games	AVG	6696日元
29日	无头骑士异闻录 扩散 (PS商店下载)	デューララ! ! Relay	角川Games	AVG	5940日元
2015年2月					
11日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	A・AVG	6264日元
11日	战国无双4-II	战国无双4-II	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
11日	战国无双4-II (PS商店下载)	战国无双4-II	Koei Tecmo Games	ACT	5554日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花	薄櫻鬼 随想録 面影げ花	Idea Factory	AVG	6264日元
19日	薄樱鬼 随想录 面影之花 (PS商店下载)	薄櫻鬼 随想録 面影げ花	Idea Factory	AVG	5451日元
19日	风雨来记3	风雨来记3	日本一Software	AVG	6264日元
19日	风雨来记3 (PS商店下载)	风雨来记3	日本一Software	AVG	5142日元
26日	地球队长 精神迷宫	キャプテン・アース Mind Labyrinth	BNGI	AVG	7171日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆	結城友奈は勇者である 樹海の記憶	Furyu	ACT	6998日元
26日	结城友奈是勇者 树海的记忆 (PS商店下载)	結城友奈は勇者である 樹海の記憶	Furyu	ACT	6480日元
2015年3月					
12日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく頃に粹	加贺Create	AVG	7538日元



战国无双 编年史3

12.4 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6264日元/7344日元◆3DS/PSV

强调战略性的“《Z5C》系列”最新作同时登陆两大掌机平台，除了延续传统的四人切换和战技系统外，《Z54》的神速动作、无双极意等也同样运用到新作中。本作主打的是以原创角色体验战国乱世，在与武将们的交流中加深羁绊，从而推动历史向假想剧情发展，武器锻造和“练武馆”模式也能提升耐玩度。



最终幻想 探索者

11.18 ◆Square Enix◆RPG◆6264日元◆3DS

被制作者誉为“浓缩版《FFXIV》”的本作日前已放出试玩，尽管借鉴吸收了来自同类作品的要素，本作依旧拥有出色的原创战斗系统和养成要素。系列中的知名召唤兽都将作为怪物级BOSS登场，玩家可击破它们刷取更多素材，并习得更多具有表演性的必杀技，多职业的迥异战术会让本作的耐玩度大幅提升。

DVD光盘 内容导视

11月6日任天堂网络直播会

新·世界树迷宫2 巨龙骑士
进击的巨人 人类最后之翼 联结

最终幻想 探索者
喧哗番长6 魂与血

罗罗娜的工作室



恶魔幸存者2 破纪录



金牌空战 绀碧心网 加强版



塞尔达传说 梅祖拉的假面



失落英雄



蒸汽行动 林肯对异形

新作特搜队



世界传说 Reve Unitia



混沌之戒III



超级英雄世纪

游戏展望台

忧世浪士

无头骑士异闻录 扩散

塞尔达传说 梅祖拉的假面

进击的巨人 人类最后之翼 联结



喧哗番长6 魂与血



战国无双 编年史3

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在任天堂网络直播会环节，制作《蒸汽行动 林肯对异形》的小组还经手过哪个知名系列呢？

A. 火焰之纹章

B. 战场的女武神

C. 超级机器人大战



3DS LL硬壳包

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.228电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：只要在2014年12月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第230辑上公布，敬请关注。

一等奖

1名

3000日元/48美元/300港币点卡一张，中奖后由中奖者选择机种及港币/美元（版）



3DS e商店/PSN点卡

三等奖

1名 PSV彩包



1名

3DS触控笔套装



1名 《刀剑神域》文件夹



二等奖

3DS LL 《怪物猎人3 G》硬壳包

1名



1名

《命运石之门》官方画集



《掌机王SP》第226辑中奖名单

一等奖 1名

辻本良三签名《怪物猎人4》
保定市 张泽

三等奖 3名

本良三签名《怪物猎人4 G》官方海报

南宁市 卢尚拓 北京市 王云龙
上海市 王善益

《掌机王SP》第226辑DVD问答—中奖名单

3名

3DS LL硬壳包



天津市 杨沛时
厦门市 钟英鑫
惠州市 邹明洋

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867806或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867806，Email：pgking@263.net

封面
待定



口袋玩家

VOL.84

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

劲作攻略

口袋妖怪 Ω 红宝石 · α 蓝宝石

大篇幅超详尽《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》攻略！

研究所

《Ω 红宝石 · α 蓝宝石》MEGA精灵大盘点

基于新作系统，本辑开始陆续盘点全部MEGA进化精灵！

研究所

《口袋妖怪》特别技回顾与研究

来看看“《口袋妖怪》系列”那些来自于官方但掌握了特别技能的精灵们……

对战乐园

实机双打战报——电松鼠、仙精灵组合

实机单打战报——造墙强化接力

结合实机战报，来讲解配招和战术的应用。



电子版购买地址：
koudai.dooland.com 或扫描二维码
登陆购买，支持
PC、iPad、iPhone、
Android、vBooks等
终端阅读。

新作发售豪华大抽奖：新作正版两辑连送！

84辑特等奖：《口袋妖怪 Ω 红宝石》

更有众多可爱玩偶送出



精美赠品：《口袋玩家》2015年历

12月13日，全国上市！

《怪物猎人4G》完全攻略本



实用与收藏兼备的《MH4G》攻略宝典
大16开300页以上+影像DVD光盘

系统全解析

从角色创造到游戏玩法，新手猎人的入门指南。

怪物实战攻略

详实的怪物打法，让你成为实战高手。

装备全资料

武器派生表、防具资料表、装饰品资料表，收集、配装不用愁。

全任务要点

村任务、集会所任务、斗技大会、公会任务、下载任务要点详解。

12月上旬全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8元